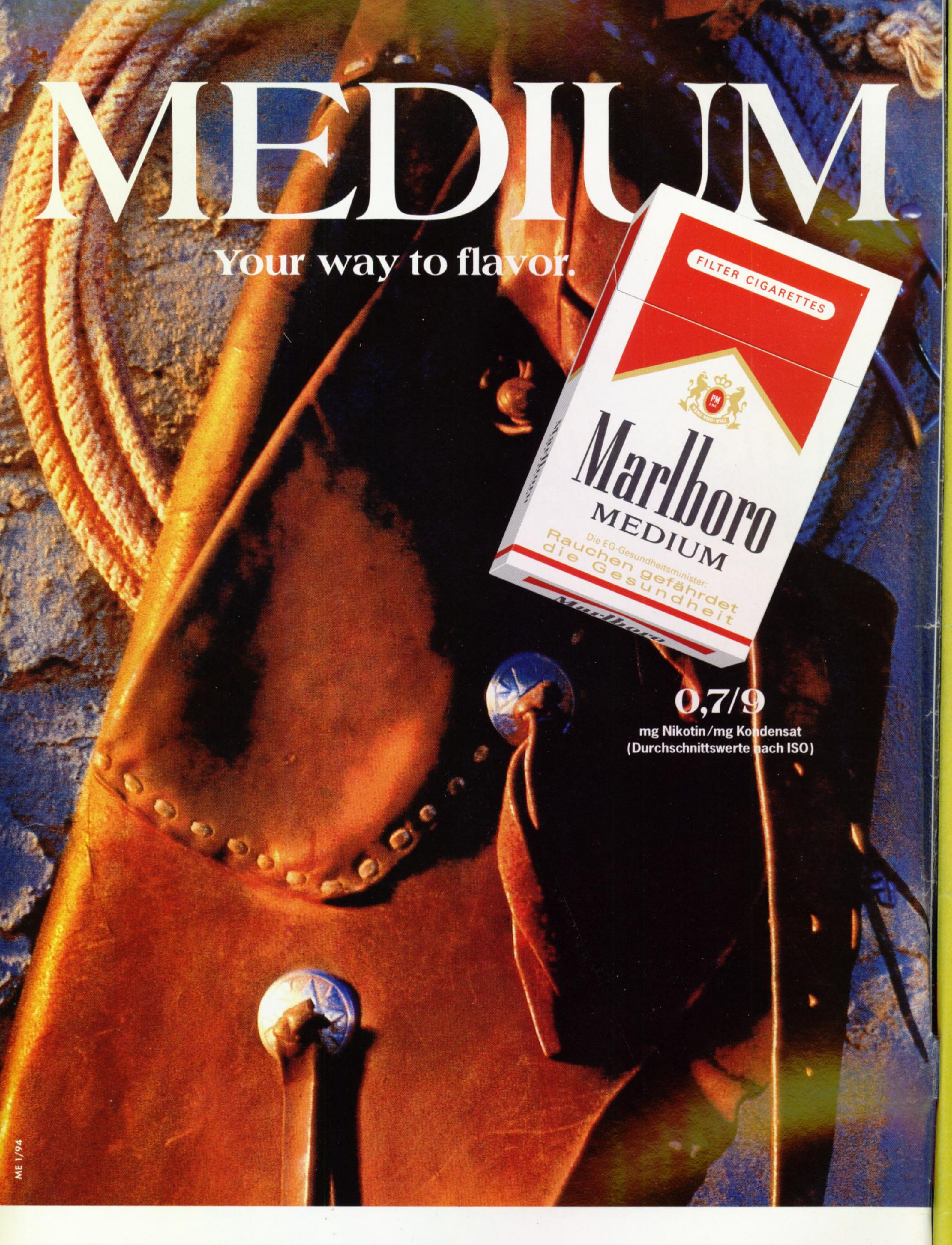

6/94 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTERSPIELE- UND MULTIMEDIA-MAGAZIN
POWER PLAY
DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 8400/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 32,50
MAGNA MEDIA
Die Nr.1
der Computerspiele- und Multimedia-Magazine
06
4 391054 206507
LONDON-MESSE
Der ECTS-Report
Das schwarze Auge 2
Sternenschweif
Im Test: Der deutsche Rollenspielknaller
Alle Wege führen nach ROM
LASER AGE
Aktuelle Silberlinge im Vergleich
Grafikmacht
3D Studio & Co.
Die Renderprogramme der Profis
Voxelwars
ARMORED FIST
Dieseldunst & Donnerschlag: Novalogic rüstet auf



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

intern

"Fertig!"

Knut hat es endlich geschafft und einen spitzenmäßigen POWER-Mech auf die Rampe gestellt. Konnten wir Euch vor zwei Ausgaben nur ein mageres "Wireframe" vorstellen, so dürft Ihr jetzt den Blechkerl in seiner ganzen Pracht genießen. Nur soviel zum Innenleben: Der "Terminierende Gollator" besteht aus zirka 99000 Vertices und 200 Objekten. Wer Genaueres über die unbegrenzten Freuden des Renderns und die Werkzeuge der Profis erfahren möchte, schlägt in unserem Schwerpunkt auf Seite 100 nach.

Nicht ganz so groß war die Freude bei unserem Besuch der Frühjahrsmesse in London. Fast alle Firmen wärmten nur kalten Spielekaffee auf, und Michael und Volker stöberten zwischen all den potentiellen Multimedia-Gurken vergeblich nach echten Highlights oder neuen Spielideen. Michael hat's übrigens buchstäblich die Schuhe dabei ausgezogen. Seine neuen Cowboystiefel sind ungefähr so mit Blechsternen behängt, wie die Saloon-Türen von Dodge-City und bringen jeden Flughafen-Detector zum Qualmen. Resultat: Schuhe aus und die Power-Socken zeigen! Trotzdem haben wir uns von diesen orthopädischen Aufregungen nicht schrecken lassen und uns als Ausgleich dafür einen neuen Wertungskasten gegönnt.

Größer, schöner, weiter, Euer

Power-Play-Team

Eisenhart und gemein: Der POWER-Mech stapft durch die Redaktion

Schön bunt: So sieht er aus, unser neuer Wertungskasten

AMIGA

Hersteller: Codemasters

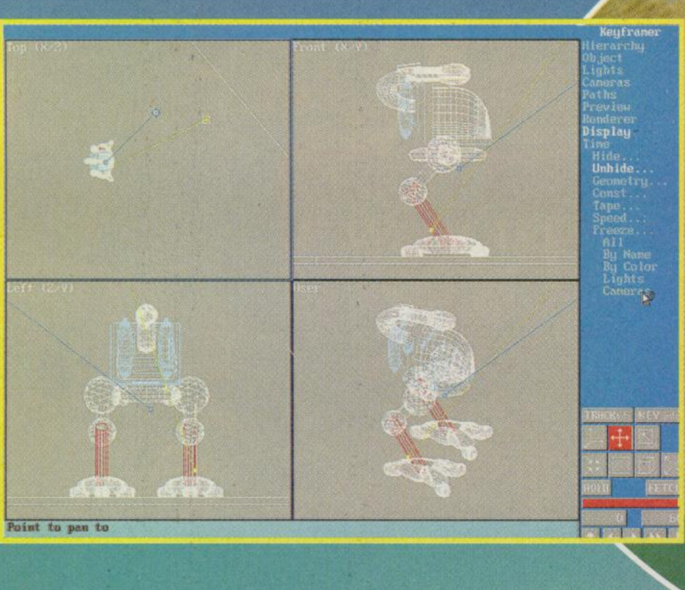
Besonderheiten: Künstliche Intelligenz, Cyber-Brille

Zirka-Preis: 180 DM

Festplatte: 15 MByte
RAM-Bedarf: 2Mbyte
Steuerung: Joystick, Tastatur, Maus

Grafik: 70 %
Sound: 90 %

75%







114

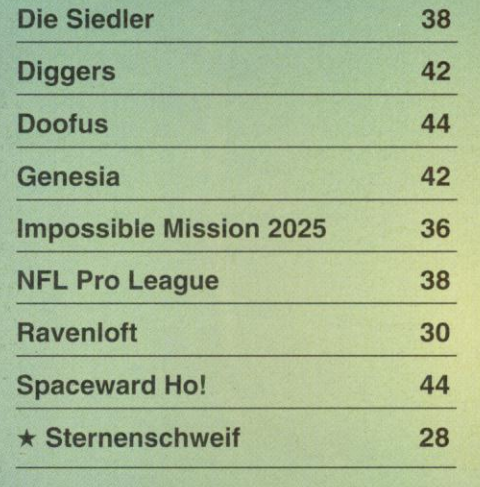
Diesmal nicht ganz so erfolgreich mit *The Horde*: Paul "Archon" Reiche is back!

6

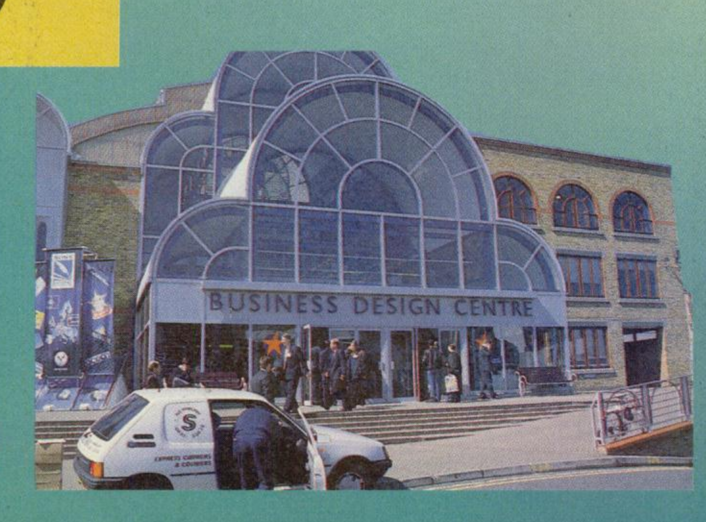
Aktuell

Test

Computerspiele



Laserage





12

Gruselig: Das ECTS-Dungeon ruft nach unseren Redakteuren



30

Bißfest durch *Ravenloft*: Ob Dame oder Blutermolch, sie spüren alle unsren Dolch

100

Rumpel, Rumpel, Wireframed: Wir werfen einen Blick auf Grafik-Tools der Spielebranche

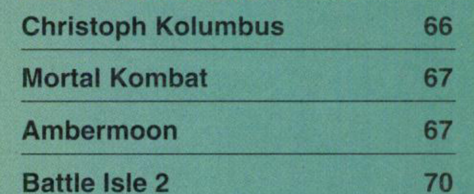
Thema

Rubriken

Wettbewerb

Powerservice

Powertips

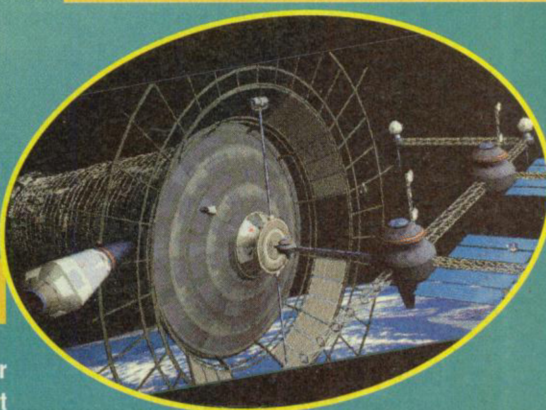






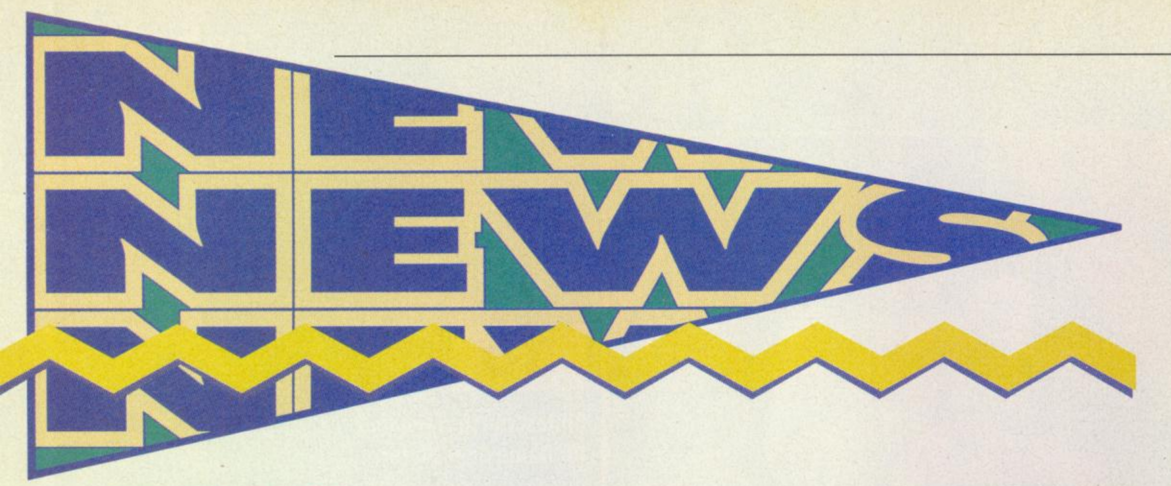
34

Das haben wir nötig: *Corridor 7* hat sich grafisch selbst überholt



98

Ausgehorcht: Der *Outpost*-Papa plaudert



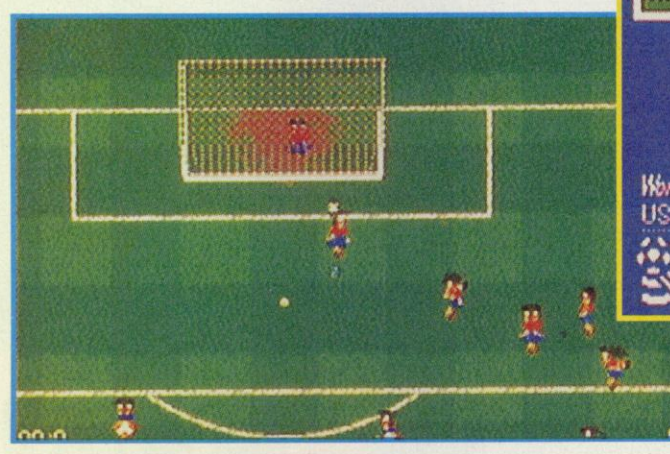
Ballermann

Fans decken sich schon jetzt mit den nötigen Crackern in der handlichen 5-Kilo-Packung und ein paar Fäßchen Gerstensaft ein, holen den bequemsten Sessel vom Speicher, glühen die Glotze vor, und schicken die Angetraute für ein paar Wochen in den Zwangsurlaub. Es ist wieder Fußballzeit — genauer gesagt Weltmeisterschaft. Derweil sich einige Fans ein paar Tickets sichern konnten und die Spiele live in den USA erleben, versammeln sich die zurückgebliebenen Fans des Rasenrummels in geruhsamer Eintracht vorm heimischen Fernseher. Wie bei jeder Fußball-Weltmeisterschaft werden nicht nur die Fans unruhig, sondern auch die Softwareindustrie. Passend zum ersten Anstoß wollen die meisten Firmen ein eigenes Computerspiel zur WM veröffentlichen.

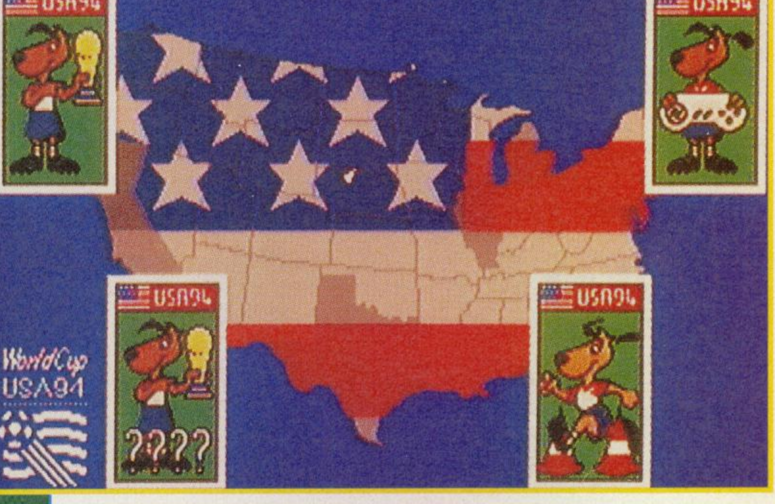
Eines der ersten Spiele ist das offiziell lizenzierte Programm *World Cup USA 94*, das im Mai für alle populären Konsolen, und einen Monat später für Heimcomputer erscheinen soll. Ein bis zwei Spieler wühlen sich durch die komplette WM, kicken mit 24 Weltmeisterschafts-Mannschaften oder 8 selbstgebauten Teams um den begehrten Cup. Für Einstellungsfanatiker ist gesorgt: Die Spieldauer (3, 5, 15, 20 oder 45 Minuten je Halbzeit) läßt sich genauso variieren wie das Verhalten des Balls oder verschiedene Regeltypen. Verschiedene Plätze nebst unterschiedlicher Witterung (trockener, nasser oder matschiger Boden) fehlen ebensowenig wie rund 15 unterschiedliche Bewegungsabläufe für Eure Kicker. Beobachtet wird das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive. Das Programm ist natürlich komplett in Deutsch erhältlich.

mh

Name:	**World Cup USA 94**
Hersteller:	**U.S. Gold**
Zirka-Preis:	**90 Mark**
Bezugsadresse:	**Selling Points**



Tritt ihn: Zwei Spieler können sich gleichzeitig am *World Cup USA 94* versuchen



USA today: Wer kein Ticket für die "echten" Spiele mehr bekommt, kann jetzt die WM selber nachspielen

Move to Memphis

Derweil Gott und die Welt sich ein CD-ROM in die Mühle steckt, um den Rechenknecht in ein multimediales Wunderwerk mit wahrlich phantastischen Fähigkeiten zu verwandeln, denkt Media Vision schon viel weiter. Mit der **Memphis** verwandelt Ihr Euren PC in eine "Multimedia Powerstation" ohne vorher groß den Schrauber zu schwingen. Geboten wird ein externes CD-ROM, verpackt im durchgestylten Designgehäuse (FROG-Design) und zwei Boxen, die nicht minder gut aussehen. Allein eine Interface-Karte muß in Eurem PC untergebracht werden. Ist dies geschehen, bietet die Memphis feinsten 16-Bit-Pro-Audio-Sound, kann in 44 kHz samplen und zieht über den SCSI-Anschluß satte 300 KB/s vom Double-Speed-CD-ROM. MIDI-Freunde werden mit einem kompletten Ein- und Ausgangsset erfreut. Natürlich bietet die Memphis auch alle anderen Audio-Ein- und Ausgänge, und um Platzproblemen vorzubeugen, bietet das Designerstück einen optimalen Stellplatz für Euren Monitor, sofern dieser nicht mit Blei gefüllt ist. Ganz billig ist die gut aussehende Memphis allerdings nicht: Für ein Komplettsystem mit Software (mehrere CD-ROM-Titel) dürfen wir lockere 1600 Mark berappen.

kn

Formschön, flott und teuer: das Memphis-System von Mediavision

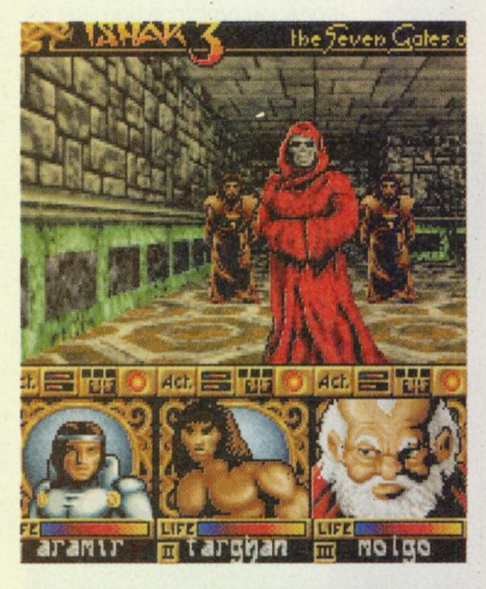
Hersteller:	**Media Vision**
Zirka-Preis:	**120 DM**
Bezug:	**Fachhandel**



Ishar 3

Shandar, Oberbösewicht der Silmarils-Rollenspielserie *Ishar*, hat immer noch nicht genug. Im dritten Teil der Reihe will Shandar in einen neuen Körper schlüpfen, um noch mehr Unheil zu stiften. Als Opfer für den Körpertausch suchte sich Shandar den schwarzen Drachen Wohratrax aus. Ihr müßt nun diese Vereinigung verhindern, indem Ihr den Drachen erledigt. *Ishar 3* soll eine ganze Reihe feiner Features bieten: Über 100 Charaktere, aus denen Ihr eine Crew zusammenstellen könnt, über 40 Zaubersprüche, detaillierte Karten und einen Automapper sowie der Wechsel von Tag und Nacht werden im fertigen Spiel drin sein. *Ishar 3* erscheint natürlich komplett in Deutsch für MS-DOS, Amiga 1200, Amiga, Atari ST und CD-ROM. Einen passenden Test lest Ihr in einer der nächsten Ausgaben der *POWER PLAY*. *mh*

Name:	**Ishar 3: Alliance of Evil**
Hersteller:	**Silmarils**
Zirka-Preis:	**90 Mark**
Bezug:	**Selling Points**





Immer unterwegs: Ob in den zahlreichen Städten (unten) oder in tiefen Dungeons (oben), die Umgebung ist in 3D

8 + 8 = 80

Bevor bei den *Magic of Endoria*-Machern die Sektkorken allzu hoch knallen, hier ein klitzekleiner Dämpfer. In unserem Test in der letzten Ausgabe hat sich leider eine Acht zu viel eingeschlichen. Richtig muß die Gesamtwertung heißen "80%" und nicht fälschlicherweise "88%". Bleibt natürlich trotzdem ein sehr gutes Spiel, nur zum POWER-Prädikat reicht's leider nicht ganz.

Die Liga der Helden



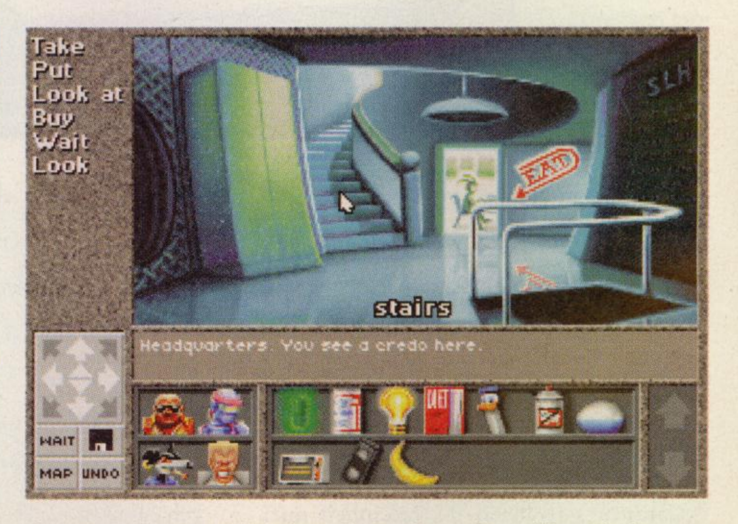
Die Superhelden-Liga von Hoboken haut für 25 Hitpoints zu

Daß Ex-Infocomler Steve Meretzky über einschlägig schrägen Humor gebietet, hat er mit seinen bisherigen Programmen deutlich bewiesen. Dem Papi von Planetfall, der Spellcasting-Reihe und den Ledergöttinnen von Phobos ist keine Storywendung zu abgedreht, kein Gag zu flach, um nicht in seinen abstrusen Geschichten aufzutauchen. Legends neues Adventure-Rollenspiel-Mischmasch Superhero League of Hoboken ist deshalb genau der richtige Spielplatz für Steve, das Comic-Genie.

Wir befinden uns in der nahen Zukunft: Ganz Amerika stöhnt unter den Auswirkungen einer gigantischen Umweltverschmutzung. Überall gammeln Nintendo-Packungen und führen zu grausligen Mutationen, die den immer noch braven Bürgern ans Leder wollen. Doch da, irgendwo im tiefsten New Jersey, der amerikanischen Antwort auf den Bayrischen Wald, sammeln sich die letzten freien Supermänner und treten zum Kampf gegen Dr. Entropy und seine Gehilfen McMutant und Steroid Man an.

Spieltechnisch setzt Legend weitgehend auf Bewährtes. So kommt wieder die bereits bei **Xanth** benutzte Spieloberfläche aus Grafik, Inventory, Befehlsvorrat und Textbereich zum Einsatz. Aufgelockert wird das Endzeitvergnügen durch einen Rollenspiel-Hack'n-Slay-Teil, in dem unsere Superhelden den Superhelden von der Konkurrenz gründlich eins auf die Omme geben. vw

Name:	**Superhero League of Hoboken**
Hersteller:	**Legend/Accolade**
System:	**MS-DOS, CD-ROM**
Erscheinungstermin:	**2. Quartal 94**



***Superhero League of Hoboken*: Textzauberer Steve Meretzky beglückt uns mit einem Adventure-Rollenspiel-Gemisch**

Ich Robinson, du Freitag

Silmarils rotiert: Neben dem Rollenspiel *Ishar 3* haben die Edelstein-Mannen ein weiteres neues Spiel in petto, das futuristische Adventure *Robinsons Requiem*. Die Zeiten sind verdammt hart in der Zukunft: Wer auf der Erde leben will, muß sich erst einem Überlebenstest unterziehen. Dazu werdet Ihr auf einen fernen Planeten verschifft und müßt dort, nach Robinson-Manier, den Widrigkeiten der Natur trotzen. Wer bei der täglichen Nahrungssuche und dem Kampf gegen Krankheiten, die Flora und Fauna sowie andere Einsiedler oder Außerirdische versagt, darf nicht auf den Heimatplaneten zurück. Gesteuert wird *Robinson* mit der Maus, die Umgebung soll in 3-D-Grafik zu sehen sein. Das komplette Spielareal soll rund 100 Quadratmeilen umfassen und in 10 verschiedene Landschaftstypen unterteilt sein. Jede Reaktion des Körpers wird entsprechend simuliert: Ob Ihr krank seid oder einfach nur müde, alles hat eine Auswirkung auf den Spielverlauf. *Robinsons Requiem* erscheint (komplett in Deutsch) voraussichtlich im Juni für folgende Systeme: MS-DOS, Amiga, Atari ST, 3DO und CD-ROM. *mh*



Auf dem Weg in die Freiheit: *Robinsons Requiem*



Sowas zahlt keine Krankenkasse: ein paar Knochen sind schon morsch

Name:	**Robinsons Requiem**
Hersteller:	**Silmarils**
Zirka-Preis:	**90 Mark**
Bezug:	**Selling Points**



Letzte Meldungen

■ Atari macht dicht! Schon seit langem munkelte man darüber, daß Atari Deutschland seine Tore schließt. Jetzt ist es soweit. Atari schließt seine deutschen Büros und wird künftig alle Geschäfte vom Europahauptquartier von den Niederlanden aus leiten.

■ Microsoft verliert Prozeß: Vor einem kalifornischen Gericht unterlag der Softwareriese Microsoft im Rechtsstreit gegen den Firmenzwerg Stacker. Jetzt werden neue MS-DOS 6.2 Versionen nur noch ohne DoubleSpace ausgeliefert.

■ Intel kündigt neuen PCI-Chipsatz an: Extra für die neuen Pentium-Prozessortypen mit 90 und 100 MHz bietet Intel nun den PCI-Chipsatz 82430NX an.

■ Neuer SX-Prozessor von Intel: Der Intel SX2-Prozessor ist eine taktverdoppelte Variante des 486SX-Prozessors. Der Intel SX2 arbeitet intern mit 50 MHz, extern mit 25 MHz und soll zirka 30 Prozent schneller als ein herkömmlicher SX-Prozessor sein.

■ Deutsche Version des Media Vision CD-ROM-Spiels *Critical Path* jetzt erhältlich.

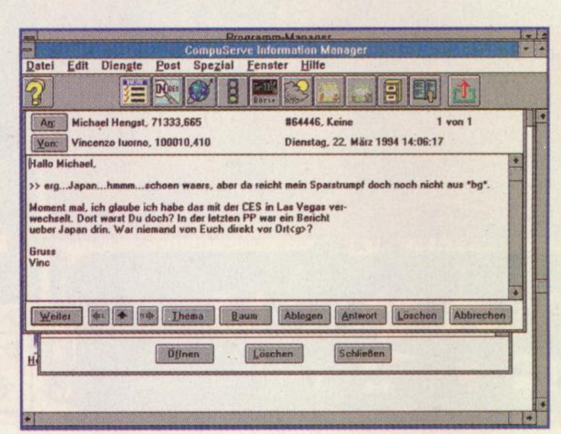
■ Kampfpreis: Softgold bietet die CD-ROM-Version des Rollenspiels *Ravenloft* für sagenhafte 99 Mark an.

■ Hotline: Die Mülheimer Softwarefirma Blue Byte hat ab sofort eine technische Hotline eingerichtet. Werktags zwischen 15.00 und 17.00 Uhr könnt Ihr diese unter der Nummer 0208/450-8888 erreichen.

■ Id-Software arbeitet an einem neuen 3-D-Fetzer. Name des Projekts: *Quake*. Das Spiel kommt wahrscheinlich Anfang 1995.

Power Line

POWER PLAY geht Online. Seit über einem Monat haben wir schon ein eigenes Forum im Compuserve-Netzwerk. Wer einen CompuServe-Account hat, kann sich dort zum gemütlichen Plausch mit unseren Redakteuren und gleichgesinnten Spielefans einfinden. Damit nicht genug: Wer möchte, kann direkt per elektronischer Post Fragen stellen, Tips anfordern oder Kritik loswerden. Neben dem eigentlichen Forum haben wir noch eine passende (und stetig wachsende) Bibliothek eingerichtet. Hier gibt's Schnupperdemos und Grafik-Files zu aktuellen Spielen, Upgrade-Patches sowie Schummelspielstände für besonders harte Programme. Außerdem verlosen wir regelmäßig tolle Spiele bei Online-Preisrätseln. Wer uns lieber direkt per E-Mail erreichen will, kann natürlich auch private Post an die Redaktion schicken: Hier die E-Mail-Adressen von Michael



POWER PLAY Online: In unserem Forum ist ganz schön was los!

Tentakel sprechen deutsch?



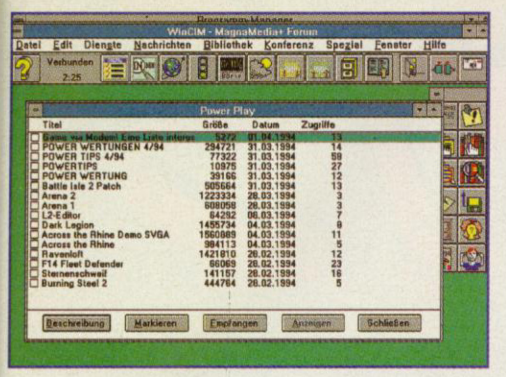
Cool: Hoagie rockt jetzt auch auf deutsch

Laverne jagt die Katze auf der komplett deutschen CD



Und wieder einmal hat Softgold es geschafft: *Day of the Tentacle* gibt's auf CD und dies in komplettem Deutsch. Wer mit der englischsprachigen Talkie-Version nichts anfangen konnte, darf jetzt auf obiges zurückgreifen und den teilweise gut gelungenen Stimmen der Softgold-Crew lauschen. Das Tolle daran ist jedoch das Tolle darin: Die deutsche Sprache kostet nicht extra und dröselt auch ohne "Speech Pack" aus den Lautsprechern. Herzlichen Glückwunsch! Einziger Wermutstropfen: Ohne Soundblasterkompatibilität kommt nur Musik. Wir wünschen uns für die Zukunft CD-Musik und CD-Sprache. So werden auch Spieler bedient, denen dank AdLib oder Roland bisher Sprache abging. *kn*

Hersteller:	**Softgold**
Zirka-Preis:	**120 Mark**
Bezugsquelle:	**Fachhandel**



***POWER PLAY* Online: In der Bibliothek warten feine Files auf Euch**

(71333,665) und Volker (72662,3130). Wer mehr über CompuServe wissen will (was kostet das, wo gibt's das, was brauche ich?), oder sich gleich einen Account holen möchte, wendet sich am besten direkt an CompuServe: Die Telefonnummer 089/66550100. *mh*

Animal Farm

Auch böse Buben werden brav: Während die Jungs von New World Computing bisher nur stark gepanzerte Ritter auf unsere Monitore losgelassen haben, kommen sie uns jetzt mit Amsel, Drossel, Fink und Star. In dem Adventure *Inherit the Earth* steuern wir einen schlauen Fuchs und seine beiden Kumpel, ein Wildschwein und einen Elch durch die Computer-Märchenwelt.

Vorbei die Zeiten von Schweinepest, Viehtransporten und Schlachthäusern. — Die Menschheit hat sich selber ausgelöscht und den Tieren das Ruder überlassen. Die machen sich gleich dran, eine bessere, friedliche Welt zu schaffen und hätten wohl auch Erfolg damit, wäre da nicht ein geheimnisvollerer menschlicher Artefakt, der für Unruhe in Phantasien sorgt. Auf den Spuren dieses Schatzes steuern wir unsere Kumpel über eine isometrische Spielfläche, längere Fahrten unternehmen wir als Icon auf einer Landkarte. Sobald wir ein Haus betreten oder an einen wichtigen Ort im Spiel kommen, wird eine zusätzliche Grafik geladen. Gesteuert wir die animalische Schar mit der Maus und acht Minibefehlen. *vw*

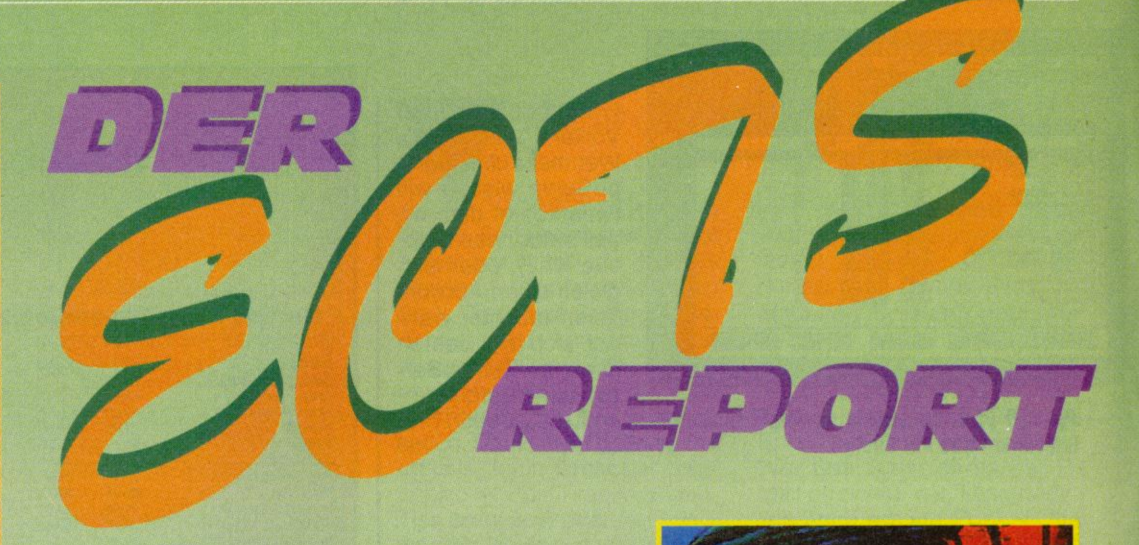
Name:	**Inherit the Earth**
Hersteller:	**New World Computing**
System:	**MS-DOS, CD-ROM**
Erscheinungstermin:	**2. Quartal 94**



Je nach Puzzle müssen wir einen anderen Kumpel aktivieren



LucasArts bitte melden! Ähnlichkeiten mit *Inherit the Earth* sind rein zufällig



Die Londoner Frühjahrsmesse hat leider stark an Glanz verloren. War sie früher ein Muß für jeden ambitionierten Spielfreak, so herrschte in diesem Jahr Heulen und Zähneknirschen. Besonders arg trifft es die Videospieler, die zunehmend mit billiger Jump'n'Run-Dutzendware abgespeist werden und sich im Überangebot an neuen Sonic-Clones und Systemen kaum noch zurechtfinden. Den Vogel schoß Nintendo ab: Die japanischen Klempner bieten tatsächlich einen Game-Boy-Adapter für ihr Super NES an. Genau das Richtige für Leute, die schon immer mal Tetris in Schwarzweiß auf dem Fernseher spielen wollten.

Das hoch-gehypte und wenig verkaufte 3DO bietet immer noch kaum Spielesoftware, die die Anschaffung der teuren und leider schon veralteten Maschine rechtfertigen würde. Zumal 3DO nicht mal in der Lage ist, so kreativen Firmen wie etwa Bullfrog kostenlos ein Entwicklungssystem zur Verfügung zu stellen. Da bleibts dann meist bei optisch aufgerüschten Versionen von bereits erschienenen Computerspielen – wie aufregend!

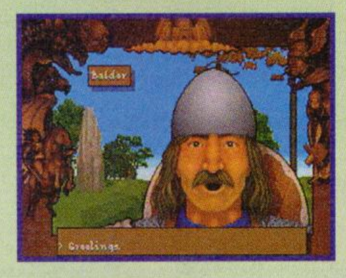
Etwas besser ist die Lage für Commodores CD[32]. Auch für diesen CD-ROM-Spieler wird zwar kaum eigene Software entwickelt, aber zumindest kann man auf den riesigen Amiga-Spielefundus zurückgreifen und die Konvertierungen gleich im gar nicht billigen Dutzend auf den Markt werfen. Apropos Amiga, ein paar britische Firmen halten der Wundermaschine eisern die Stange, wir werden also zumindest im laufenden Jahr noch mit ausreichend Spielmaterial versorgt.

Philips blies bereits zum wiederholten Male zum Angriff auf unsere Wohnzimmer. Bleibt abzuwarten, ob sich das CDI als MPEG-Spieler oder als Spielkonsole durchsetzen wird. Auch hier ist das Angebot an hochwertiger Software noch bescheiden.

Bleibt der PC: Fast alle Firmen setzen auf das CD-ROM, schwelgen in Grafik- und Speicherplatz-Orgien und sind auf der Suche nach der ultimativen Spielidee. – Nur leider hat sie bis jetzt keiner gefunden. Die enttäuschend wenigen Neuheiten und das einzige Highlight der Lond ner ECTS 1994 jetzt in aller Kürze. *mh/vw*

Nibelungs

Mike "Lords of Midnight" Singleton arbeitet nicht nur für Domark an der PC-Umsetzung seines C64-Klassikers, sondern wühlt sich für Psygnosis durch die germanische Sagenwelt. Das ambitionierte 3D-Projekt soll im Endstadium Wagners kompletten Ring-Zyklus abdecken. Mit den wackeren *Nibelungen* g8eht man nun an den Start. In der Rollenspiel-Adventure-Mischung steuert Ihr Jung-Siegfried in Echtzeit durch das germanische Mittelalter und taucht hoffentlich erfolgreich nach dem Rheingold.



Auch das noch: Dumbatz Siegfried als Computerheld

Name:	Discworld
Hersteller:	Psygnosis
Systeme:	MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungstermin:	3. Quartal 94

Discworld

Ein genialer Sagenstoff, der förmlich nach einer Computerspiel-Verarbeitung geschrien hat: Terry Pratchetts "Scheibenwelt"-Fantasy-Romane, jetzt exklusiv bei Psygnosis. Der von Teeny Weeny Games programmierte erste Teil hält sich lose an die Bücher-Doublette "Die Farbe der Magie/Das Licht der Phantasie". Bleibt abzuwarten, ob man Pratchetts Humor gut rüberbringt. Zumindest grafisch macht das Adventure bis jetzt einen eher biederen Eindruck, aber was nicht ist, kann ja noch werden.

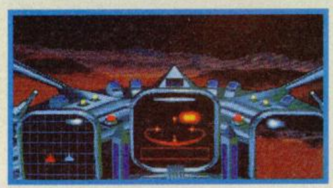
Die *Discworld* im Licht der Computerphantasie

Name:	Discworld
Hersteller:	Psygnosis
Systeme:	MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungsdatum:	3. Quartal 94

Star Crusader

Im Weltall ist mal wieder die Hölle los: Statt in friedlicher Koexistenz mit dem Nachbarn zu leben, kloppen sich zwei interstellare Völkchen um die Vorherrschaft in unserer Galaxy. In dem GameTek-Spiel *Star Crusader* mischt Ihr in dieser Auseinandersetzung kräftig mit. Wahlweise auf einer der beiden Seiten, fliegt Ihr an Bord eines (11 verschiedene Typen stehen zur Verfügung) Raumschiffes Kampfeinsätze gegen die jeweils andere Seite. Unabhängig von Eurer Wahl, wird zwischen den einzelnen Missionen die *Star Crusader*-Story à la *Wing Commander* in animierten Sequenzen weitererzählt.

Name:	Star Crusader
Hersteller:	GameTek
Systeme:	PC, CD-ROM
Erscheinungsdatum:	3. Quartal 94



Star Crusader: Mit dem Raumschiff brettert Ihr auch über Planeten

Quarantine

Die *Doom*-Manie treibt bei einigen Softwarefirmen immer seltsamere Blüten. Derzeit ist beispielsweise bei GameTek das Spiel *Quarantine* in Arbeit. Die 3D-Grafik erinnert verblüffend an den Id-Actionknüller. Anstatt aber ein ähnliches Programm (kerniger Kerl läuft durch Gänge, um weniger kernige Kerle niederzuschießen) zu entwickeln, nutzen die GameTek-Leute die 3D-Grafikengine für ein actiongeladenes Autorennen (kerniges Auto fährt durch Straßenschluchten, um weniger kernige Autos von der Fahrbahn zu ballern).

Name:	Quarantine
Hersteller:	GameTek
Systeme:	MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungsdatum:	4. Quartal 94

Central Intelligence

Ob KGB oder CIA: Die Geheimdienste dieser Welt haben auch nach dem Ende des kalten Krieges alle Hände voll zu tun. Hier eine Regierung stürzen, dort ein paar Waffen liefern, da einen Meuchelmörder auf ein ungeliebtes Staatsoberhaupt ansetzen. Wer sich schon immer für Propaganda, militärische und politische Strategie begeistern konnte, bekommt von Ocean jetzt das passende Spiel dazu geliefert: *Central Intelligence*.



Central Intelligence: Wo schlagen wir als nächstes zu?

Als Geheimdienstboß müßt Ihr die Regierung einer südamerikanischen Bananenrepublik stürzen. *Central Intelligence* wird übrigens ausschließlich für CD-ROM entwickelt.

Name: Central Intelligence
Hersteller: Ocean
Systeme: CD-ROM
Erscheinungsdatum: 3. Quartal 94

Inferno

Einer der ganz, ganz wenigen Knaller auf der ECTS-Show war ohne jeden Zweifel *Inferno* von DID. Seit den ersten Demos des *Epic*-Nachfolgers ist ziemlich viel Zeit ins Land gegangen, die die Programmierer ausgiebig genutzt haben, um an *Inferno* noch tüchtig zu feilen. Was auf der Messe über verschiedene Großbildmonitore flimmerte, ließ einige Konkurrenten ganz schön bleich werden: Zwar verzichtet DID weitestgehend auf Texturen, schafft es aber, dank geschicktem Einsatz herkömmlicher Polygontechnik, viele andere 3D-Spiele auf die hinteren Ränge zu verweisen. Wir haben selten eine so flotte, detaillierte und schöne 3D-Grafik gesehen — einige Passagen erinnern gar fatal an den Namcot-High-End-Automaten *Galaxiens 3*. Denn die Programmierer von *Inferno* gaben sich nicht damit zufrieden, den Spieler "einfach" nur ins Weltall zu schicken. Zahlreiche Missionen (insgesamt gibt es über 700!) spielen auf zehn verschiedenen Planeten oder gar im Inneren riesiger Raumschiffe sowie in Installationen auf einem Planeten. Um das Space-Spektakel musikalisch entsprechend zu begleiten, wurde kurzerhand die Gruppe "Alien Sex Fiend" (nomen est omen) angeheuert, die einen 45minütigen Soundtrack zum Spiel ablieferten. Einen ausführlichen Hintergrundbericht über DID liefern wir Euch in einer der nächsten Ausgaben der *POWER PLAY*.





***Inferno* von Digital Image Design macht schon jetzt einen phantastischen Eindruck**

Name: Inferno: The Odysee Continues
Hersteller: DID/Ocean
Systeme: MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungsdatum: 4. Quartal 94

Iron Angel

Die Gewalt auf unserem Planeten eskaliert — es droht der finale Atomschlag, der alles Leben auf der Erde auslöscht. Um den Spinnern, die triggergeil auf den roten Knöpfen herumhämmern, endlich die kriegerischen Flausen auszutreiben, schicken Pazifisten paradoxerweise den modernsten und waffenstarrenden Kampfjet *Iron Angel* ins Gefecht. Der Eisenengel fliegt nicht nur im Weltall, sondern auch in der Atmosphäre. Euer Job ist es, Nuklearanlagen, Atomraketen, militärische Basen und SDI-Satelliten auf den Schrottplatz der Geschichte zu werfen — wenn nötig mit Waffengewalt.



Gute alte Zimmerflak: *Iron Angel* ist nichts für Pazifisten

Name: Iron Angel
Hersteller: Ocean
Systeme: MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungsdatum: 4. Quartal 94

Bureau 13

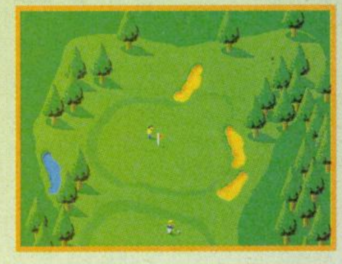
Ihr werdet geplagt von UFOs, Dämonen, Geistern, Gespenstern und anderen parapsychologischen Proble-

men? Kein Problem: Wer mit übernatürlichen Phänomenen zu kämpfen hat, ruft nicht die "Ghostbusters" sondern die Jungs vom *Bureau 13*. Ihr steuert dieses Geisterjägerteam. Als Chef des Büros mit der Nummer Dreizehn, stellt Ihr für aktuelle Aufträge ein Team aus Spezialisten zusammen und übernehmt dann die Führung dieser Crew. Neben "klassischen" Adventureelementen wie haarigen Puzzles, kommen bei den Jungens vom *Bureau 13* auch Rollenspielfeatures zum Zuge. Basiert doch das Spiel auf einem "Pen & Paper"-Rollenspielsystem, das von Richard Tucholka entwickelt worden ist.

Name: Bureau 13
Hersteller: GameTek
Systeme: MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungsdatum: 3. Quartal 94

Sensible Golf

Sie sind klein, knuddelig und mittlerweile zum Markenzeichen von Sensible Software mutiert. Die Rede ist von den



Pixel-Golf: Sensible Softwares etwas anderer Rasensport

niedlichen und knuffigen Sprites, die sich höchst friedlich ein heftiges Fußballmatch liefern (*Sensible Soccer*) oder höchst blutig die Eingeweide aus dem Pixelleib ballern (*Cannonfodder*). Jetzt legen die Minimalisten die Knarren aus der Hand und tauschen das unhandliche Kriegsgerät gegen Golfschläger ein. Über den kurz gemähten Rasen verschiedener berühmter Golfplätze dieser Welt, wuseln vier der putzigen Kerle und erwarten Eure Befehle zum Einlochen.

Name: Sensible Golf
Hersteller: Sensible Software/Virgin
Systeme: Amiga, MS-DOS, Mega Drive
Erscheinungsdatum: 4. Quartal 94

The 11th Hour

Der *7th Guest* verabschiedet sich, weil es zur *11th Hour* geschlagen hat. Wie beim Trilobyte-Vorgänger müssen in *11th Hour* verschiedene Tüfteleien gelöst werden, die in eine



Zum Schreien: Ein Puzzel pro Rendergrafik bei *The 11th Hour*.

grafisch pompöse, dank 3D-Studio fachmännisch gerenderte, Umgebung eingebettet sind. Die Puzzelaufgaben werden zusätzlich durch Videosequenzen und umfangreiche Musikstücke und Soundeffekte untermalt.

Name: 11th Hour
Hersteller: Trilobyte/Virgin
Systeme: CD-ROM, MAC, 3DO
Erscheinungsdatum: 3. Quartal 94

Lost Eden

Hat das Paradies so ausgesehen? Die Menschheit lebt mit ein paar friedlichen Dinosauriern und der Natur in vollkommener Harmonie. Nur der T-Rex und ein paar fleischfressende Kumpane kümmern sich einen feuchten Kehricht um das nachbarschaftliche Miteinander und packen Mensch und Dino weiter auf ihre Speisekarte. Als Spielfigur Adam (ohne Eva?) müßt Ihr nun Burgen bauen, an denen sich Tyrannosaurus & Co. die Zähne ausbeißen. Erdacht wurde das eigenwillige Spiel von dem französischen Programmierteam Cryo, die mit ihren letzten beiden Spielen (*Dune*, *KGB*) ein eher unglückliches Händchen bewiesen.



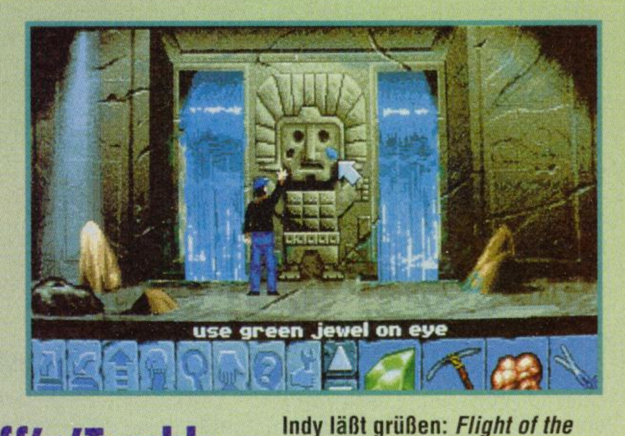
***Lost Eden*: Unser Freund der Dino**

***Ruff'n'Tumble*: Schieß schneller Kleiner, sonst drehen wir Dir den Surround-Sound wieder ab**

Name: Lost Eden
Hersteller: Cryo/Virgin
Systeme: CD-ROM
Erscheinungsdatum: 3. Quartal 94



Einstein bei der Arbeit: Wir machen ein Monstermädel



Indy läßt grüßen: *Flight of the Amazon Queen*

Ruff'n'Tumble

Renegade bleibt trotz aller Adventureambitionen (siehe *Amazon Queen)* auch den Fans von knalligen Action- und Geschicklichkeitsspielchen treu. Verantwortlich für das bunte und actiongeladene Plattform-Ballerspiel ist ein recht frisches Programmierteam mit dem Namen "Wunderkind". Trotz deutschem Titel verbergen sich hinter diesem Namen ein paar britische Profis: Jason Perkins, Robin Levy und Herman Serraro. Ein technischer Clou am Rande: Die CD32-Version von *Ruff'n'Tumble* wird Dolby-Surround-Sound unterstützen: Wer also das entsprechende Equipment hat, kommt in einen Hörgenuß der besonderen Art.

Name: Ruff'n'Tumble
Hersteller: Wunderkind/Renegade
Systeme: Amiga, A1200, CD32
Erscheinungsdatum: 2. Quartal 94

Amazon Queen

Diese Story ist es wert, in die Annalen der Softwaregeschichte einzugehen: Eine Handvoll talentierter australischer Nachwuchsprogrammierer (Binary Illusions) schickten sich an, dem Chef von Electronic Arts ein brandneues Adventure, *Flight of the Amazon Queen,* zu zeigen. Unter mäßig begeistertem Gemurmel komplementierte der EA-Boß die Programmierer wieder aus seinem Büro – nicht gut, nicht humorvoll genug, so lautete das Urteil. Aber auch Chefs von großen Softwarehäusern können sich gewaltig irren: Wir haben uns Flight of the Amazon Queen auf der Messe genauer angeschaut. Unser erster Eindruck: Brüllend komisch und technisch auf einer Höhe mit den LucasArts-Abenteuern. Tatsächlich haben sich die Australier nämlich deutlich von den *Indiana Jones*-Spielen inspirieren lassen. Statt Indy stapft hier der wagemutige Pilot Joe King durch den Dschungel. Joe als Euer alter Ego, muß dem fiesen Doktor Frank Ironstein ins Handwerk pfuschen.

Name: Flight of the Amazon Queen
Hersteller: Binary Illusions/Renegade
Systeme: MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungsdatum: 4. Quartal 94

Cyberwar

Diesmal sogar in 256 Farben. Während Lawnmowers CD-ROM-Männer der ersten Stunde mit 32 Farben vorliebnehmen mußten, taucht Salescurve den Pinsel jetzt besonders tief ein und liefert im zweiten Teil die volle Farbpalette. Was das für Besitzer von Single-Speed-Laufwerken bedeutet, kann sich jeder vorstellen. *Cyberwar* bietet die gleiche, recht kurzweilige Mixtur aus Denkspielchen und kleinen Action-Sequenzen wie *The Lawnmower Man*. Alles wird zusammengehalten mit Ausschnitten aus dem Film und jeder Menge 3D-Studio-Grafiken. Was sonst.

Name: Cyberwar
Hersteller: Salescurve
Systeme: CD-ROM, CD32
Erscheinungstermin: 4. Quartal 94



Gibson hilf! Cyboman spielt *Cyberwar* im Cyberspace

Banshee

Endlich mal wieder ein resch-knalliges Ballerspiel für unsere Heimcomputer wird von Core-Design vorgestellt. In dem Vertikal-Scroller *Banshee* tuckern wir, deutlich Konsolen-orientiert, mit einer Weltkrieg-Zwei-Maschine über einen Fantasy-Kontinent und metzeln, was das Zeug hält. Natürlich bieten besonders die CD-ROM-Versionen reichlich Zwischengrafiken und anderen grafischen Firlefanz.

Name: Banshee
Hersteller: Core-Design
Systeme: Amiga 1200, CD^{32}, MS-DOS
Erscheinungstermin: 2. Quartal 94



Ein Freund, ein guter Freund... *Banshee* fliegt man zu zweit

Skeleton Krew

Harte Action für zwei Space Marines bietet Core-Designs isometrische Ballerorgie. In der Mischung aus *Alien Breed* und *Chaos Engine* tobt Ihr allein oder zu zweit durch die monsterverkeimten Gänge und Hallen einer außerirdischen Raumstation. An Waffen und Bomben ist alles im Angebot, was Ihr Euch nur wünschen könnt.



Hau rein: Das *Skeleton Krew*-Abrißkommando unterwegs

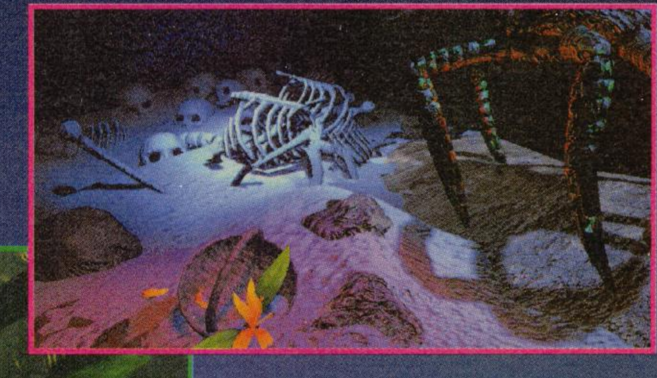
Name: Skeleton Krew
Hersteller: Core Design
Systeme: Amiga 1200, CD^{32}
Erscheinungstermin: 2. Quartal 94

LANDS OF LORE II

Man erinnere sich: Ein gutes Dreivierteljährchen ist es schon her, da haben wir einer bitterbösen Hexe, Scotia ihr Name, gewaltig eins auf den Zauberhut gegeben, einem König zu seinem rechtmäßigen Thron verholfen und die immerwährende Gunst einer holden Königsmaid errungen. "Ende gut, alles gut", könnte man meinen. Der Ritter hängt sein Schwert an den Nagel und widmet sich fürderhin den Freuden der Großfamilie. Weit gefehlt, so ein alter Haudegen kommt nicht zur Ruhe. Den ganzen Tag nur Windeln wechseln und der Angetrauten Komplimente machen, das ist nicht das Rechte für den Recken. Zum Glück muß der Held nicht lange auf einen neuen Einsatz warten. Das Programmier-Königreich Westwood im knallbunten Las Vegas ruft zu den Waffen und die Rollenspieler der Welt strömen mit sabbernden Zungen herbei.

Das ist übrigens durchaus wörtlich zu nehmen: Was Westwood auf einem versteckten Messe-Monitor zeigte, kann die Rollenspiel-Welt revolutionieren. Unsere beiden Hobby-Ritter Michael und Volker waren so hingerissen von dem ersten Demo, daß sie jetzt die Tage bis zur Veröffentlichung auf dem Kalender abstreichen. Leider wird noch eine Weile ins Land gehen. Bis auch das letzte Monster gerendert und sicher auf der CD-ROM verpackt ist, schreiben wir vermutlich Anfang 1995. Wir werden Euch natürlich über die Fortschritte auf dem laufenden halten. Zur Einstimmung hier die schönsten Bilder aus dem Intro und eine geniale Dungeon-Ansicht, inklusive Fallgrube und 3D-Studio-Monster. vw

Name:	Lands of Lore 2
Hersteller:	Westwood
Systeme:	CD-ROM
Erscheinungstermin:	4 Quartal 94

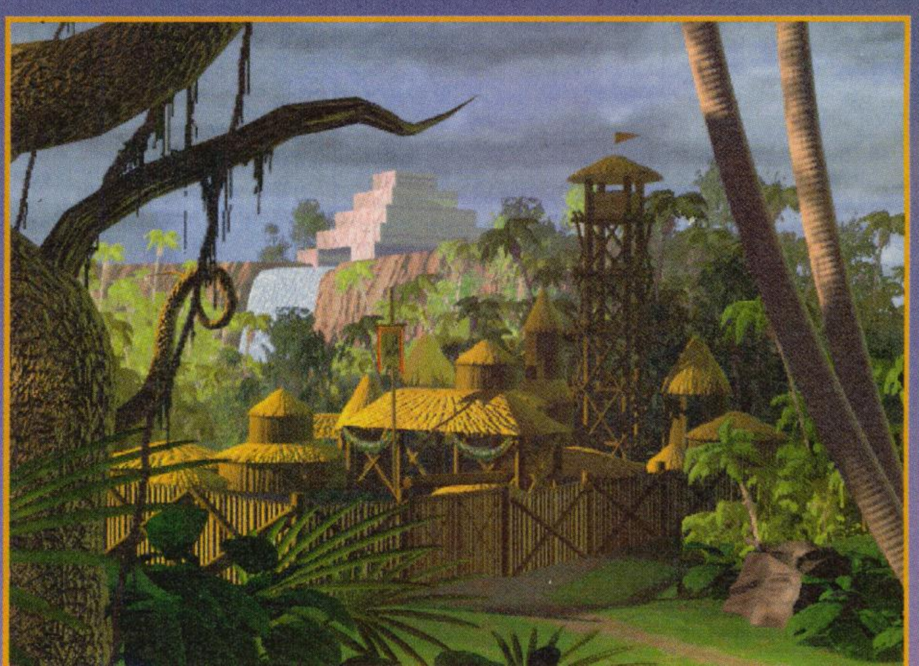


Rotkäppchen in Monsterland: Das Intro läßt einiges erhoffen





Lands of Lore 2 entführt uns in den Dschungel des Todes



DIMO'S QUEST

DOS AMIGA
Originalsoftware 3,5"-Disk
87 081

DIMO'S QUEST

DM 59,95 *
öS 499,- *
SFr 57,-

PC- & Amiga-Version in einer Packung!

Auf der Jagd nach der grünen Prinzessin.

Ein königliches Froschvergnügen!

Dimo ist cool, klein und grün. Er ist der nette Frosch von nebenan.

Er muß sich durch 6 Länder des Königreichs Greenfoot kämpfen und dabei alle Süßigkeiten, die er finden kann, aufsammeln, um den Froschkönig gnädig zu stimmen. Dies klingt einfacher als es ist, da ihm viele Hindernisse, Rätsel und Monster das Leben schwer machen. Helfen Sie ihm! Der kleine Kerl wird es Ihnen danken.

Bestimmte Ausrüstungsgegenstände, Geschick und eine gehörige Portion Logik sind nötig, um alle Probleme zu meistern. Als Belohnung wartet auf Dimo am Ende nicht die Verwandlung, sondern die Hand der süßen, kleinen Froschprinzessin und auf Sie das Happy-End im grünen Königreich.

- Mehr als 50 große Level mit insgesamt über 600 Screens!
- Abwechslungsreiche Grafik in 6 verschiedenen Ländern
- Über 25 verschiedene Gegner
- Hervorragender Soundtrack mit über 25 Musikstücken und vielen Effekten
- Butterweiches Scrolling!
- Schwierigkeitsgrad von einfach bis sehr knifflig
- Paßwortsystem zur direkten Levelanwahl
- Speicherbare Highscore-Liste

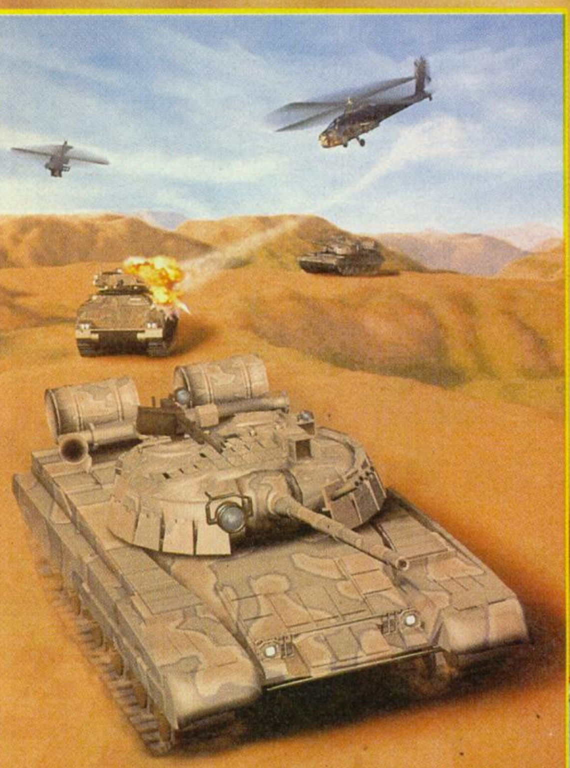
Diese und weitere boeder software-Produkte erhalten Sie im Fachhandel, in Kaufhäusern, Flächenmärkten und über den EDV-Buchversand Michel (02191/8661).

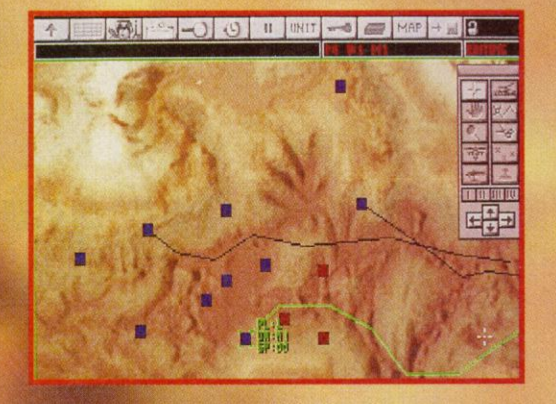


* unverbindliche Preisempfehlung

ARMO

Beflügelt durch den Erfolg des revolutionären *Comanche* präsentiert Novalogic den inoffiziellen Nachfolger der Rotorblatt-Ballerorgie. Diesmal findet Ihr Euch im stählernen Cockpit eines rollenden Sarges wieder.





Links: Feindliche Helis bedrohen Euer Platoon. Unten: Panzerschieben auf der taktischen Karte.

Wir werfen einen Blick zurück: Ende 1992 bringt die kalifornische Softwareschmiede Novalogic eine Kampfhubschrauber-Simulation auf den Markt, die optisch alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. "Voxel Space" heißt das Zauberwort, das von nun an in aller Munde war und "Comanche" einen festen Landeplatz im Software-Himmel sicherte. Das spektakuläre Grafiksystem (siehe Kasten) beeindruckt vor allem durch seine extrem realistische Landschaftsdarstellung.

Nach dem eher enttäuschenden Programm *Cyberrace* (Cyberdreams), das sich diese Technik ebenfalls zu eigen machte, können wir uns nun wieder auf ein Voxel-Space-Spiel freuen, das nicht als halbherziger Nachfolgeabsahner auf den Markt geworfen wurde. Die lange Entwicklungszeit läßt hoffen: Diesmal sind nicht nur nervöse Finger auf den Feuerknöpfen gefragt, sondern auch ein gerüttelt Maß an strategischem Hirnschmalz. Neben den rasanten und actiongeladenen Echtzeitkämpfen bestimmt Ihr auf taktischen Karten das Vorgehen der Euch unterstellten Panzerverbände. Es bleibt Euch dabei freigestellt, auf welcher Seite Ihr mitmischen wollt. So werdet Ihr Euch neben den amerikanischen Vorzeigepanzern M1A2 Abrams und M3 Bradley IFV auch hinter die Steuerknüppel der sowjetischen T-80 und BMP-Kolosse klemmen können.

Die großzügig gestalteten Cockpit-Displays erlauben neben den Funktionen zur Fahrzeug- und Waffensystem-Steuerung ein präzises Scannen der Landschaft und ein exaktes Orten des Feindes per Radar. Wie bei *Comanche*, könnt Ihr bei hoffnungslos hohem Feindaufgebot die Hilfe Eurer Artillerie über Funk in Anspruch nehmen. Mit Hilfe der von Euch durchgegebenen Koordinaten können sich Eure Jungs von der schweren Truppe auf die Ziele einschießen. Bei Nacht und Nebel hilft Euch ein Nachtsichtgerät durch die ungewisse Dunkelheit.

Wenn Ihr die Bedienung der Steuerpanele dieser Ungetüme im Schlaf beherrscht und die umfangreichen Missionsinhalte wie Eure Westentasche kennt, könnt Ihr mit dem im Programm enthaltenen Construction-Set Eure eigenen Szenarien und Aufträge zusammenbasteln.

Auch optisch und akustisch zeigt sich das Spiel um die Blechkisten von seiner Son-



RED FIST

Voxel Space – was ist das?

Das zuvor in einfacherer Form in der Medizin eingesetzte Grafik-Berechnungssystem ist in der Lage, bis zu einer Million 3D-Berechnungen in der Sekunde darzustellen. Das ist rund 500mal schneller als mit den traditionellen Methoden, die sich der geometrischen Polygon-Technik bedienen. Vor allem hügelige Landschaften können damit hervorragend konstruiert werden, da Voxel Space (wie die Zusammensetzung seines Namens aus "Volumen" und "Pixel" schon verheißt) jedem Pixel eine bestimmte Höhe zuweist. Diese Eigenschaft erlaubt es den Spieleprogrammierern beispielsweise von geologischen Satelliten eingelesene Landschaftsdaten direkt umzusetzen und so mit den Darstellungsfähigkeiten von Voxel Space ein extrem realistisches Landschaftsbild für Spiele zu schaffen. Aufgrund der enormen Rendergeschwindigkeit muß sich der Spieler nicht auf vorberechneten Bahnen bewegen, sondern kann das Spielareal in jeder beliebigen Richtung erkunden.

nenseite. Neben den beeindruckenden Voxel-Space-Landschaften verspricht uns Novalogic weitere innovative Darstellungsmethoden. So sollen getroffene Blechkisten mit spektakulären Explosionen und transparentem Qualm den Blechlöffel abgeben. Die CD-ROM-Version wird über fünf Minuten an gerenderten und durchgehend animierten Zwischensequenzen enthalten. Untermalt wird das Ganze von digitalem Multi-Kanal-Sound, vorausgesetzt, Ihr habt die richtige Soundkarte in Eurem Kasten. *fh*





Brennend heißer Wüstensand: Wenn die Feindraketen ordentlich rußen, fliegt Euch schon mal das Blech weg

Name:	Amored Fist
Hersteller:	Novalogic
Geplant für:	MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungstermin:	September1994



Operation Eisenfaust: Im Einsatz bei Nacht und Nebel hilft Euch das Infrarot-Nachtsichtgerät

ACTION REPLAY PRO PC

Nach dem Erfolg ihrer Mogelmodule in der Konsolenwelt will Datel Electronics das Patentrezept für unendliche Leben und grenzenlose Energie nun auch PC-Besitzern schmackhaft machen. Wir nahmen die PC-Version des Action-Replay-Pro für Euch unter die Lupe.

Die Hardware-Anforderungen lassen auch auf den hinteren Rängen noch Freudentränen fließen: Schon ab einem 286er macht das Action Replay den harten Nüssen unter Euren Spielen Dampf. Ein freier 8- oder 16-Bit-ISA-Slot ist für die Erweiterungskarte notwendig. 1 MB RAM auf der Karte sorgt dafür, daß die Ressourcen Eures konventionellen Speichers nur minimal belastet werden. Auf diese Weise wird nur etwa 1K des wohlbehüteten Hauptspeichers in Anspruch genommen. Die Installation geht locker vonstatten: Ist die Karte erstmal im Rechner verstaut, werden die Steuerdateien per beiliegender Diskette auf die Festplatte kopiert. Dadurch wird weniger als 1 MB Festplattenspeicher belegt. Sollten die voreingestellten Jumper und Dip-Switches der Karte nicht auf Anhieb mit Eurer Rechnerkonfiguration harmonieren, machen Installationsprogramm und das komplett deutsche Handbuch Vorschläge zur Fehlerbeseitigung. Bis auf das Experimentieren mit unterschiedlichen IRQ-Belegungen bleiben Euch größere Bastelorgien erspart.

Während die Schummelhilfe im Hintergrund aktiviert ist, ladet Ihr das zu manipulierende Spiel. Mit einem Kontroller, der mittels eines ausreichend langen Kabels mit dem Port der Karte verbunden ist, könnt Ihr das Befehlsmenü des Action Replays aufrufen. Im Trainer-Modus durchsucht das Programm das nun "eingefrorene" Spiel nach Speicheradressen, die für Leben, Munition, Extras oder ähnliche Werte zuständig sind. Wird eine passende Adresse gefunden, zeigt Euch das Action Replay eine Auswahl an Mogel-Codes. In den meisten Fällen müßt Ihr nun den Vorgang sooft wiederholen, daß nur noch ein einziger Code übrigbleibt. Wird dieser Code dann in das Parametermenü eingetragen, verhelfen Euch die listigen Buchstaben- und Zahlenkolonnen zu ungeahnten Energien und Reserven, mit deren Hilfe Ihr auch beinharte Actionspiele bis zum bitteren Ende durchspielen könnt. Ermittelte Cheatcodes sind nicht an ein individuelles System gebunden und führen auf jedem Rechner zum gleichen Erfolg, solange dort ebenfalls ein Action Replay und das betreffende Spiel installiert sind. Aus Spielezeitschriften entnommene oder mit einem Freund ausgetauschte Codes können also unter diesen Bedingungen beliebig übertragen werden. Darüber hinaus bietet das Action Replay die Möglichkeit, Spielstände an jeder beliebigen Stelle auf HD-Disketten abzuspeichern und später wieder einzuladen, sogar wenn das Spiel ansonsten über keinerlei Speichermöglichkeiten verfügt (beispielsweise paßwortgebundene Spiele). Je nach Konfiguration Eurer Config.sys-Datei und der Anzahl der geladenen Memory-Manager wie Himem.sys oder EMM386 benötigt Ihr dafür ca. drei HD-Disketten. Mit der Screen-Grabber-Funktion könnt Ihr Screenshots Eurer Lieblingsspiele grabben und ansehen. Die "Bilder" werden als PCX-Files abgespeichert und können mit allen gängigen Grafik-Programmen weiterverarbeitet werden.

Die per Schalter am Kontroller geregelte Zeitlupen-Funktion erlaubt es, daß Ihr besonders schwierige oder zu rasante Spielsituationen quasi im Schneckentempo spielen könnt.

Obendrein könnt Ihr mit verschiedenen Unassemble- und Parameter-Convertbefehlen wie bei einem Hex-Editor den kompletten Inhalt des Memory untersuchen und verändern. Wer Quarterdecks "Manifest"-Utility kennt, wird auch die Anzeige der aktuellen Memory-Struktur Eures Rechners zu schätzen wissen. Hier stellen sich alle speicherresidenten und laufenden Programme samt ihrer genauen Adressen dar (gut für optimales Konfigurieren von Config.sys und Autoexec.bat).

Zu guter Letzt sei noch der eingebaute Virus-Scanner erwähnt, der Euer Memory nach ihm bekannten Virus-Signaturen untersucht. Zur bequemeren Bedienung wird Euch die Arbeit im Action-Replay-Menü mit allerlei aus dem Umgang mit DOS vertrauten Befehlen erleichtert: "dir" ist genauso enthalten wie "format". Ganz nützlich, da man das Programm so nicht ständig verlassen muß. *fh*

Fazit:

Das Action Replay Pro PC vereint einige nützliche Programmfunktionen, und das zu einem vernünftigen Preis. Trotzdem sollte auf Mängel und Problematiken im Umgang mit der Spielhilfe verwiesen werden: Gut ein Viertel der von uns mit dem Cheat-Trainer beglückten Spiele ließ die Datenschnüffelei kalt. Der Grabber arbeitet solide und verweigert selten seine Dienste, doch im Falle eines Falles hat man Pech gehabt: "Parameterschrauben" zwecks Fehlerquellenbeseitigung ist hier nicht möglich. Die Zeitlupenfunktion ist erwartungsgemäß ruckelig, einen geschmeidigen Spielfluß solltet Ihr hierbei nicht erwarten. Der Virenscanner dient zwar der Nervenberuhigung, doch blindes Vertrauen kann ins Daten-Nirvana führen: Außer Eurem Memory wird nichts gescant und ob hundert Viren-Signaturen ausreichend sind, fragt sich spätestens mit zunehmendem Alter des Programms. Die oftmals äußerst hilfreiche Funktion des Spielespeicherns an beliebiger Stelle funktioniert nur, wenn Ihr Eure Rechnerkonfiguration konsequent unverändert laßt. Selbst minimale Variationen oder der Einsatz von "Smartdrive" und "Speedcache" verhindern ein Laden der Spielstände. An diesen Unverträglichkeiten soll laut Handbuch noch gearbeitet werden. Vielleicht schafft hier ein Update Abhilfe.

Name:	Action Replay/PC
Hersteller:	Datel Electronics
Testmuster:	Dataflash
Bezugsquelle:	Fachhandel
Zirka-Preis:	200 Mark

Ran an die Mäuse!

NEU! DAS ERSTE DIGITALE TRENDMAGAZIN DISC 2

1/94

NEU! DAS ERSTE DIGITALE TRENDMAGAZIN DISC 1

1/94

1 DISC 1 EINLEGEN
2 "A:" RETURN EINGEBEN
3 "INSTALL" RETURN EINGEBEN

1/94 ULTIMATIV INTERAKTIV

SCHUTZ GEBÜHR DM 5,00

CASHBOX

MIT SPARSPIEL ZUM SPARZIEL

TRENDBOX

MIT INSEKTEN ZUM ESSEN

FOX BOX

DAS ERSTE DIGITALE TRENDMAGAZIN

NUR ECHT VON SCHWÄBISCH HALL

X-SPORTS

MIT AKTUELLEN STREETBALL-INFOS

UND MIT VIELEN

GEWINNSPIELEN

BEI DENEN SICH DAS MITMACHEN LOHNT

Die FOXBOX. Das erste digitale Trendmagazin auf zwei Disketten. Ultimativ interaktiv. Nur echt von Schwäbisch Hall. Wo? Natürlich bei allen Volksbanken und Raiffeisenbanken. Oder direkt bei Schwäbisch Hall: Hotline 0791 / 46 46 66. Kosten? Die limitierte erste Auflage der **FOXBOX** 1/94 gibt's geschenkt. Danach wird eine Schutzgebühr von DM 5,-- fällig. Holt sie Euch, solange der Vorrat reicht.





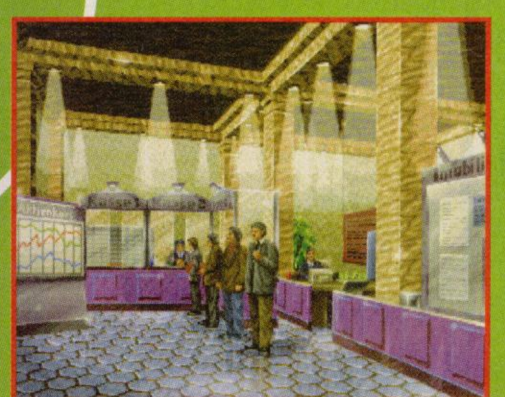
„Schiedsrichter, Telefon!“

Der mit Sicherheit erfolgreichste Fußballmanager Deutschlands geht endlich in die dritte Runde: Mit dem neuen *Bundesliga Manager Hattrick* wird der Ball endlich rund.

Dabei fing alles so harmlos an. Werner Krahe und Jens Onnen, Schöpfer des *Bundesliga Managers*, kosteten Ihren Erfolg noch vor einigen Monaten unter der karibischen Sonne aus und hatten Spaß bis zum Gehtnichtmehr. Doch da brüteten die finsteren Bosse von Software 2000 im feuchten Schleswig-Holstein schon über neuen Mannschaftsaufstellungen. Satte 70 000 Posteingänge zum *Bundesliga Manager* wurden in geheimen Labors gestapelt und so kehrten die beiden Fußballfreunde mit der Überzeugung, es könne sich nur um Beschwerdebriefe handeln, unsagbar schönen Stränden und nicht minder attraktiven Amazonen, den Rücken. Endlich in Eutin wurden die Armen mitsamt der 70 000 Briefe unsanft in die Programmiergrube geschubst, bekamen täglich zwei excellente Eutiner Würstchen und durften vielfach beklagte Fehler des *Bundesliga Managers* und seines Nachfolgers ausbaden. Doch die Hälfte der Einsendungen entpuppte sich als Fan-Post, in der anderen fanden sich haufenweise Verbesserungsvorschläge. Allein mit Millionen Fans im Rücken durchstanden Werner und Jens die Zeit vor dem Monitor – voller Entbehrungen.

Heraus kam ein noch nicht ganz fertiges Produkt, was sich im Vergleich zu den Vorgängern am besten mit drei Worten beschreiben läßt: größer, realistischer und komplexer. In einem gänzlich neuen Fenstersystem, ähnlich Windows oder der Workbench, werden nun die Bundesliga, eine zweite Liga, zwei Regionalligen und eine Oberliga zeitgleich verwaltet. Die 1800 deutschen und 720 europäischen Spieler werden in den über vierhundert Teams mit jeweils knapp 20 Spielerattributen simuliert. Ihr kämpft Euch mit wahlweise drei Kumpels nicht nur durch Ligen, sondern spielt alle bekannten Turniere nebst Hallen-Masters und dürft gar an der EM und WM teilnehmen. Sogar die beliebten Torszenen wurden aufpoliert und werden jetzt für jedes Ereignis extra neu berechnet. Dadurch bleiben sie auch nach 200 Spielstunden noch genauso spannend wie zu Beginn.

Fußballfans dürfen also schon mal Stiefel, Schal und Maus wetzen – *Bundeliga Manager 3: Hattrick* hat das Zeug zum Elite-Manager. *kn*



Da freut sich der Bänker: Ohne Kredit keinen Profit



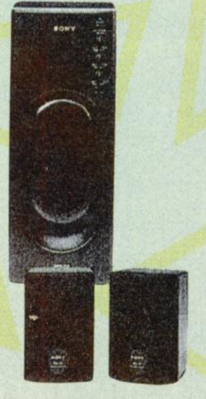
Wieder mit dabei: Das beliebte Trainingslager vor weniger beliebten Entscheidungsspielen lädt ein.

Name:	Bundesliga Manager 3: Hattrick
Hersteller:	Software 2000
Genre:	Strategie
Geplant für:	MS-DOS, Amiga
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1994


LUKAS IS BACK !!!
BI-FI DIE ZWEITE
ACTION IN HOLLYWOOD
ANRUFEN UND GEWINNEN -
0 30/ 1 98 18 !!!
BI-FI ROLL VERLOST TÄGLICH DAS ADVENTURE
"ACTION IN HOLLYWOOD" FÜR PC UND AMIGA !!!
BEGLEITET LUKAS AUCH DIESMAL BEI EINEM HEISSEN ACTION-ADVENTURE, QUER DURCH DIE FILMKULISSEN DER TRAUMFABRIK.
Bi-Fi Roll
HIER NOCH EIN TIP: IN JEDER BI-FI MEHRSTÜCKPACKUNG GIBT'S JETZT TOLLE TATTOOS MIT HINWEISEN ZUM SPIEL.
THE ART DEPARTMENT

POWER CHARTS

Und wieder liegt die neue POWER PLAY vor Euch. Heute werden die drei persönlichen Top-Spiele von Sven Bieber vorgestellt. Wollt Ihr auch einmal vertreten sein, schickt uns die gründlich ausgefüllte Mitmach-Postkarte ein. Trennt die Karte vorsichtig heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse auf der Karte ein, und werft die Karte ausreichend frankiert in den nächsten Postkasten. Unter allen Einsender-Postkarten ziehen wir einen glücklichen Gewinner heraus, dessen ganz private Spielhitliste dann in diesem Monat im Vordergrund steht. Natürlich geht der Sieger nicht leer aus: Der Gewinner bekommt ein Paar Aktivboxen von Sony für den PC. Als Trostpreis winkt ein POWER PLAY-T-Shirt mit den Unterschriften der Redakteure. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 5.6.94. *mh*



Diese Aktivboxen hat dieses Mal Sven gewonnen...

Leserhits des Monats

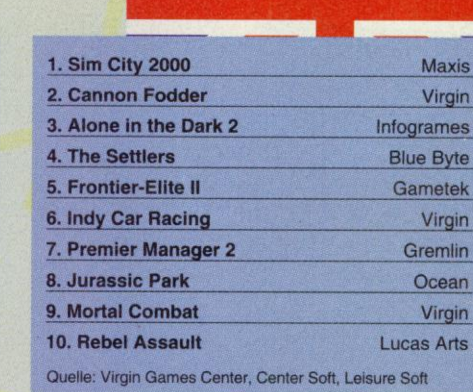
Diesen Monat stellt *POWER PLAY*-Leser Sven Bieber aus Wolfsburg seine Spielelieblinge vor. Hier kommt Svens persönliche Hitliste:

1. Looney Toons-Road Runner
2. Mario-Kart
3. Mario Allstar



1. Rebel Assault	LucasArts
2. Sim City 2000	Maxis
3. Critical Path	Media Vision
4. Gabriel Knight	Sierra On-Line
5. Shadows of the darkness	Sierra On-Line
6. Leisure Suit Larry 6	Sierra On-Line
7. Return to Zork	Activision
8. Aces over Europe	Dynamix
9. Master of Orion	Microprose
10. Star Trek: Judgement Rites	Interplay

Quelle: Babbage's, Electronic Boutique, Winner's Circle



1. Sim City 2000	Maxis
2. Cannon Fodder	Virgin
3. Alone in the Dark 2	Infogrames
4. The Settlers	Blue Byte
5. Frontier-Elite II	Gametek
6. Indy Car Racing	Virgin
7. Premier Manager 2	Gremlin
8. Jurassic Park	Ocean
9. Mortal Combat	Virgin
10. Rebel Assault	Lucas Arts

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft

Amiga
1. Die Siedler
2. Elite 2
3. Syndicate
4. Ambermoon
5. Turrican 3

MS-DOS
1. Doom
2. Rebel Assault
3. Sam & Max
4. Day of the Tentacle
5. Syndicate

Super NES
1. Mortal Kombat
2. Super Mario Kart
3. Aladdin
4. Street Fighter Turbo
5. Super Bomberman

Mega Drive
1. NBA JAM
2. Sonic 3
3. Flashback
4. Winterolympics
5. Aladdin

		Titel	Hersteller	Wie lange dabei
1.	(8)	Doom	Id Soft	2.Monat
2.	(1)	Syndicate	Bullfrog	9. Monat
3.	(4)	Rebel Assault	LucasArts	3. Monat
4.	(3)	Sam & Max Hit the Road	LucasArts	3. Monat
5.	(2)	Day of the Tentacle	LucasArts	9.Monat
6.	(6)	X-Wing	LucasArts	12. Monat
7.	(-)	Sim City 2000	Maxis	1. Monat
8.	(7)	Die Siedler	Blue Byte	3. Monat
9.	(5)	Privateer	Origin	5. Monat
10.	(10)	Strike Commander	Origin	12. Monat
11.	(-)	Elite 2	Gametek	1. Monat
12.	(11)	Civilization	Microprose	25. Monat
13.	(12)	Indiana Jones 4	Softgold	2. Monat
14.	(14)	NHL Hockey	Electronic Arts	2. Monat
15.	(15)	Monkey Island 2	LucasArts	2. Monat
16.	(13)	History Line	LucasArts	14. Monat
17.	(-)	Indy Car Racing	Virgin	1. Monat
18.	(-)	Alone in the Dark 2	Infogrames	1. Monat
19.	(-)	Ambermoon	Blue Byte	1. Monat
20.	(18)	Comanche	Novalogic	2. Monat

DER RASENMÄHER-MANN™

Die *CD-Rom* Umsetzung
des ersten *Virtual Reality* Films der Welt.
In den Hauptrollen: Jeff Fahey & Pierce Brosnan

ASM
"ASM HIT! Gut wie der Kinofilm. Cyberspace für Heimanwender."

PC GAMES
"Der Rasenmäher Mann zeigt zweifellos den richtigen Weg zum Virtual Reality-game auf."



PLAYTIME
"Der richtige Schritt in Richtung Virtual Reality auf dem PC."

ACCESS GRANTED on PC CD-Rom

SCi
SALES CURVE INTERACTIVE

Sales Curve Interactive, 50 Lombard Road, SW11 3SU. Tel: (071) 585 3308.



Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wir verraten Euch hier, wie es funktioniert und was die Daten im Wertungskasten bedeuten.

In POWER PLAY gibt es ein einheitliches und ausgeklügeltes Bewertungssystem, das wir bei Computerspielen und CD-ROM-Tests verwenden. Jedes Spiel kann wenigstens null (die schlimmste Softwarekatastrophe) und höchstens 100 Prozent (das brillante Überspiel) erhalten. Eine Bewertung von genau 50 Prozent bedeutet also "Durchschnitt". Spiele unter 50 Prozent sind "unterdurchschnittlich", Spiele mit einer Wertung über 50 Prozent folglich "überdurchschnittlich". Bei Programmen, die beispielsweise 20 Prozent oder weniger kassieren, könnt Ihr davon ausgehen, daß sie so gut wie keinen Spaß mehr machen. Richtig gute Spiele bekommen dann auch Wertungen über 70 Prozent.

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die Grafikwertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Farbenanzahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim Sound spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte und Sprachausgabe eine Rolle. Bei allen Wertungen berücksichtigen wir selbstverständlich die Hardwarefähigkeiten des Computers. Aber am allerwichtigsten ist die *POWER*-Wertung. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist; also die Zeit, die Ihr und natürlich auch wir mit Lust und Laune vor dem Monitor verbringen. Bei der Bewertung spielt der Zahn der Zeit ebenfalls eine Rolle, da Spiele im Laufe der Zeit für die unterschiedlichen Systeme immer besser werden. Das ist wichtig, wenn Ihr später einmal ältere Wertungen mit neueren vergleichen wollt.

Die Wertungskästen

Wir haben gleich zwei Varianten, die sich nur durch einige Kleinigkeiten voneinander unterscheiden. Es gibt einmal den "normalen" Kasten, den Ihr bei unseren Spieletests wiederfindet, und den Kasten, der in der *Laserage* verwendet wird.

Der Wertungskasten für Spieletests

MS-DOS
Hersteller:
Powersoft
Besonderheiten:
Doppelt gefluxter Transpodel Kompensator
Zirka-Preis:
999 DM
Grafik: VGA, Super VGA
Sound: Adlib, Roland, Soundblaster
Festplatte: 1 GByte
Prozessor: 986er
RAM-Bedarf: 1 KByte
Steuerung: Joystick; Tastatur; Maus
Grafik: 70 %
Sound: 90 %
75%

Der Hersteller des Spiels

Etwaige Besonderheiten

Der Zirka-Preis, den Ihr im Geschäft für das Spiel zahlen müßt

Sound: Hier stehen die wichtigsten Soundkarten, die das Spiel unterstützt (bei Amiga bleibt diese Feld natürlich leer)

Prozessor: Die Mindestanforderung an einen Rechnertyp. Beispielsweise 386er oder 486er bei MS-DOS-PCs oder 68000, 68030 usw. bei Amiga und MAC-Systemen

Das System, auf dem das Spiel getestet wurde

Grafik: Hier steht, welche Grafikkarten oder Modi von dem Programm unterstützt werden.

Festplatte: Wird und kann das Spiel auf Festplatte installiert werden, steht hier der ungefähre Platzbedarf

Steuerung: Mit welchen Gerätschaften läßt sich das Spiel steuern: Joystick, Tastatur, Maus, Pedale oder Thrustmaster

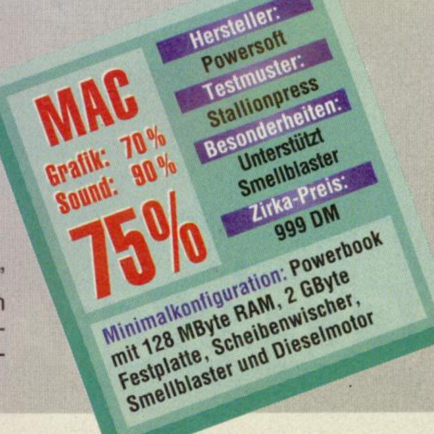
Die Grafikwertung

Die Soundwertung

Das Wichtigste: Die POWER-Wertung

Der Wertungskasten für Laserage

Dieser unterscheidet sich kaum von dem "größeren" Bruder. Ihr findet alle Daten unter den angegebenen Punkten wieder. Anstatt der aufgedröselten Hardwaregeschichten beschränken wir uns hier auf eine Minimalkonfiguration.





Das POWER-Team

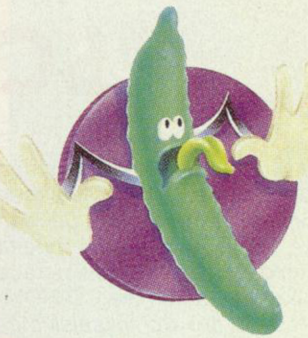
Alle Tests werden von unserem festen Spielerteam Knut, Volker, Sönke, Frank und Michael geschrieben. In jedem normalen Spieletests seht Ihr ein Bildchen von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihre Grimasse und die passende Sprechblase verrät Euch, welchen Eindruck das Programm auf uns machte. Aber auch wenn der Redakteur noch so freundlich grinst: Dies muß nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine hohe Wertung einheimst. – Die Geschmäcker sind halt verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt allein die persönliche Meinung des jeweiligen Testers aus: Grafik-, Sound- und *POWER*-Wertungen werden hingegen von der gesammelten Redaktionsmannschaft bestimmt. Dazu veranstalten wir einmal im Monat eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen von unserem Testteam ausdiskutiert werden. Ebenfalls ausdiskutiert werden selbstverständlich die Wertungen in *LASERAGE* – allerdings gibt's hier kein Redakteursgesicht, sondern ein knackiges Fazit am Rand des Berichtes.

Die Steckbriefe

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen und andere wichtige Daten in einem Wertungskasten zusammengefaßt (siehe Kasten). Außerdem vergeben wir zwei "Awards": das *POWER*-Prädikat und die *POWER*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristigen Spielspaß garantieren. Ihr könnt sicher sein, daß ein *Prädikats*-Spiel auch sein Geld wert ist. Die *POWER*-Gurke ist das krasse Gegenteil: Sie ist äußerst mieserablen Programmen vorbehalten, die sich auch mit aller Liebe nur unter die Kategorie "traurig, aber wahr" einordnen lassen. Leuchtet Euch die Gurke entgegen, heißt's "Finger weg!".



Von Softwarefirmen geliebt: Unser POWER-Prädikat für die edelsten Spiele.



Von Softwarefirmen gehaßt: Die niedliche POWER-Gurke faßt die schlimmsten Spiele unter der Kategorie "Traurig, aber war" zusammen.

Michael Hengst mh | Volker Weitz vw | Knut Gollert kn | Frank Heukemes he | Sönke Steffen js

Super

Gut

Geht so

na ja

Hilfe

Software lieblinge

Volker Weitz
1. Battle Isle 2
2. Death or Glory
3. Serpent Isle
4. Ufo
5. Pagan

Knut Gollert
1. Battle Isle 2
2. Death or Glory
3. 3D Studio
4. Frontier: Elite 2
5. Ufo

Frank Heukemes
1. Battle Isle 2
2. Pagan
3. Serpent Isle
4. Black Gate
5. Die Siedler

Sönke Steffen
1. Battle Isle 2(CD-ROM)
2. Ufo (MS-DOS)
3. F-14 Fleet Defender (MS-DOS)
4. Kyrandia 2
5. Zork 1

Michael Hengst
1. Ravenloft (CD-ROM)
2. Battle Isle 2 (CD-ROM)
3. Ufo (MS-DOS)
4. AMC (Mega Drive)
5. Wasteland MS-DOS

Das Schwarze Auge

Sternen-schweif

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT



Ich bin so wild nach deinem Erdbeermund: Das Bordell erfüllt sogar die Haarfarben-Vorlieben der zahlungskräftigen Herren.

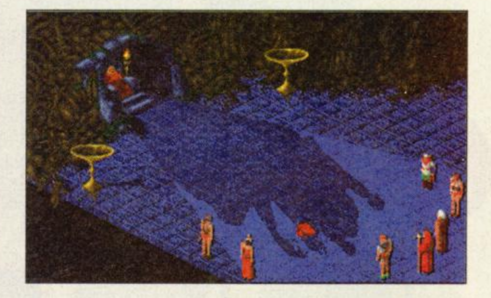
Die Computer-Umsetzung des beliebten deutschen Brettspielsystems *Das Schwarze Auge* geht in die zweite Runde. Haben wir uns gerade eben erst durch die CD-ROM-Version der *Schicksalsklinge* geprügelt, steht schon der Nachfolger in den Regalen.

Der von uns in Aventurien wiederhergestellte Frieden wird durch neue Gefahren bedroht: Die einst im Kampf gegen die blutrünstigen Orks vereinten Zwergen und Elfen sind mittlerweile selbst böse untereinander verstritten. Das Symbol für die Freundschaft der beiden Völker ist verlorengegangen und Ihr sollt nun das gute Stück wiederfinden, um die Kampfhähne an ihre alte Eintracht zu erinnern. Doch der Sorgen nicht genug, sollt Ihr die aus dem Tempel des Phex entwendete Streitaxt "Sternenschweif" zurückbringen, denn die Priester des Tempels sind ob der unsagbaren Blamage tief bestürzt: Ihr Götze Phex ist ausgerechnet der Gott des Diebstahls!

Schon der Einstieg ins Programm wird uns wesentlich leichter gemacht, als es beim fast zu nahe am Brett-Rollenspiel orientierten Vorgänger der Fall war: Eine computerunterstützte Generierung unserer sechsköpfigen Schlägertruppe nimmt uns die leidige Frickelei ab. Aber auch "Hardcore-Brettler" können ihrem geliebten Spiel mit den Zahlen weiterhin frönen: Der auch während des Spiels ständig variable Anfänger- und Fortgeschrittenen-Modus läßt alle Varianten zu und fungiert so auch als Regler für den Schwierigkeitsgrad. Profis verfügen so über mehr als 50 Talente für jeden ihrer Schützlinge. Ein wahres Feuerwerk an Zaubersprüchen versprechen 85 verschiedene Magie-Anwendungen, die bei Erwerb des zusätzlich erhältlichen Speech-Packs sogar noch von markiger Sprachausgabe untermalt werden. Die eifrige Phantasie der Programmierer beschert Euch über 400 Gegenstände, Waffen und Rüstungen, mit denen Ihr Eure Charaktere auf



Charaktergenerierung, Verwaltung und Automapping präsentieren sich nun ausgereift und hochkomfortabel







Überhitzt: Der Dschinnie glüht vor Wut

Super

Mit viel Liebe zum Detail hat man bei Attic den zahlreichen Anregungen aus dem Kreis der DSA-Fans Gehör geschenkt, so daß sich der zweite Teil des Rollenspiel-Epos nun von allen Mängeln des Erstlings befreit präsentiert. Trotz maximaler Handlungsfreiheit wurde ein unterschwellig linearer Spielverlauf integriert. Der Anfänger-Modus verhilft nun auch Einsteigern zu schnellen Lorbeeren. Das 3D-System scrollt, zoomt und dreht flüssig, die entsprechende Rechenpower vorausgesetzt. Insgesamt läßt sich feststellen, daß die Verbesserungen neben der aufgemotzten Technik in den Feinheiten liegen. Die Benutzerführung wurde verbessert, so daß nun die inhaltliche Qualität und Komplexität des Erstlings mit den programmiertechnischen Vorzügen der Gegenwart zu einer brisanten Rollenspiel-Mixtur vereint wurde. Idyllische Fachwerk-Häuser erfreuen Euer Auge, am blauen Himmel ziehen die Wölkchen über Euren Kopf, während die feuchtkalten Dungeons Schauer wohltuenden Gruselns über Eure Rücken fahren lassen: So atmosphärisch dicht können nur echte Europäer das finstere Mittelalter nachempfinden. Gönnt Euch spannenden, wochenlangen Abenteuer-Urlaub in Aventurien!

Verwaltungsbildschirmen ausstaffieren könnt. Der geeignete Platz am Körper des Helden wird bei Aufnehmen des Gegenstandes gehighlightet, so daß Euch lästiges Herumprobieren von vorne herein erspart bleibt. Auch in den Menüs können alle Steuervorgänge durch simple Mausklicks bewältigt werden. Das oftmals langwierige Reisen zwischen den unzähligen Städten des ersten Teils wurde bedeutend bequemer gestaltet, denn der Handlungsrahmen von *Sternenschweif* beschränkt sich lediglich auf eine Handvoll, allerdings recht umfangreiche, Städte. Dort und in den Dungeons bewegt Ihr Euch in 3D-Sicht entweder schrittweise oder frei drehend, zoomend und scrollend fort. Dabei dürft Ihr auch nach oben oder unten schauen, damit den hungrigen Abenteurer-Augen nichts entgeht. Das komfortable Automapping hilft selbst bei größeren Ansiedlungen die Übersicht zu bewahren, da mit Hilfe von drei Zoomstufen stets alles im Blickfeld bleibt. Markante Punkte könnt Ihr durch eigene Texteinträge weiter hervorheben. Ein Reisetagebuch mit Suchfunktion hält akribisch alle Eure Aktionen im Spiel fest, so daß Ihr auf den unleidigen Zettelkram ruhigen Gewissens verzichten könnt. Durch die integrierte Drucker-Funktion lassen sich so Beförderungen, Gespräche und besondere Vorkommnisse genauestens dokumentieren. Das Abspeichern und Rasten ist nun grundsätzlich überall und zu jeder Zeit möglich. Den Rundenkämpfen könnt Ihr nun beruhigt ins (schwarze) Auge schauen, zumal die Ungeduldigen unter Euch die Kämpfe komplett vom Computer austragen lassen können. Selbstverständlich können Heldengruppen des ersten Teils übernommen werden, das soll sogar für Parties aus der Amiga-Version gelten! *fh*





Weltenbummler dreidimensional: Oberwelt und Dungeons glänzen durch die flüssige 3D-Grafik



In den ausgetüftelten Rundenkämpfen kann nun auch diagonal gezaubert werden

Ich gestehe: Der erste Teil der Rollenspielserie mit dem Untertitel Die Schicksalsklinge konnte mich nur kurzfristig begeistern. Das tonnenschwere Regelwerk und Charakterstatistiken für Buchhalternaturen lagen mir genauso schwer im Magen wie die etwas antiquierte Technik. Jetzt beweisen die Jungs von Attic mit Sternenschweif, daß sie ein Herz für all diejenigen haben, die nicht mit jedem Ork aus der Brettspielvariante auf Du und Du stehen. Dank optional einschaltbarem "Anfänger"-Modus verliert die Statistikkrämerei deutlich an Schrecken und läßt dabei immer noch genügend spielerischen Freiraum. Zusätzlich haben die Programmierer sich die Zeit genommen, Sternenschweif technisch tüchtig aufzupeppen: Endlich kann überall gespeichert werden, ein ultrakomfortabler, beschreibbarer Automapper inklusive Zoom-Funktion begeistern ebenso, wie die hochdetaillierte, flott scrollende 3D-Grafik und die schmissigen Musikstücke. Die tolle Technik, gepaart mit der geballten Storydichte des Brettvorbildes, läßt Sternenschweif selbst an illustrer Konkurrenz wie Ultima 8 auf der Wertungsskala vorbeiziehen. Konnte sich bislang ein Thalionprogramm mit dem Prädikat "Bestes Deutsches Rollenspiel" schmücken, geht diese Auszeichnung nun nach Albstadt.

Super



Müller Rogoff

Ravenloft: Strahd's Possession



Wer hat was? Im Charakterbildschirm verteilt Ihr die Gegenstände

Vorsicht bissig: Die Vampirlady hat heute besonders viel Hunger

Wenn es doch immer so einfach wäre: In Filmen und literatischen Vorlagen reicht eine Handvoll Knoblauch, ein Kruzifix und ein Fläschchen Weihwasser dicke aus, sich die Fangzähne eines Vampirs von der Halsschlagader fernzuhalten. Selbst für die finale Beseitigung eines Vampirs bieten Regisseure und Autoren die passende Hilfestellung: Ein feiner Holzpflock, mit ein paar deftigen Hieben direkt ins Herz des Blutsaugers gestoßen, macht aus einem untoten Vampir einen völlig toten Vampir. Über solche Patentrezepte können die verbleibenden Bewohner des Fürstentums Berovia nur noch blutleer lächeln. Obersauger und Vampirfürst Strahd läßt sich weder von muffenden Gemüseknollen noch von harten Holzspießen sonderlich beeindrucken. Nur ein spezielles magisches Amulett hat die Kraft, dem Baron von Strahd die spitzen Beißerchen zu stutzen. Dummerweise ist dieses Schmuckstück im Besitz eines Königs aus der Nachbardimension. Kurzerhand stiehlt ein beherzter Bergovianer das Amulett, der – zu Recht – stinkige König, schickt zwei seiner Gefolgsleute los, um das Familienerbstück zurückzuholen. Dummerweise geht das nur im Heimatland derer von Strahd: Ihr müßt also erstmal in Berovia für Ordnung sorgen, bevor Ihr nach Hause dürft.

Soviel zur Story des neusten SSI-Rollenspieles *Ravenloft: Strahd's Possession*. Im Gegensatz zu älteren AD&D-Titeln bedienten sich die Designer nicht etwa bei so bekannten AD&D-Welten wie "Forgotten Realms", "Dragon Lance" oder "Dark Sun", sondern schnappten sich das *Ravenloft*-Universum als passende Vorlage. Zudem waren nur zum Teil SSIs eigene Programierer am Werke – den Löwenanteil übernahm eine Truppe, die sich "Dreamforge" nennt (ehemals Event Horizon – *Veil of Darkness*). Speziell für das neue Szenario entwarf die Traumschmiede ein frisches Grafiksystem. Auffälligster Unterschied zu älteren Titeln ist die 3D-Grafik. So wird in Bergovia und dazugehörigen Dungeons die Grafik nicht mehr en Block weitergeschoben, sondern sanft im *Ultima Underworld*-Stil gescrollt. Es gibt allerdings keine Kurven oder Steigungen: Die *Ravenloft*-Keller haben nur echte Winkel. Wem dies

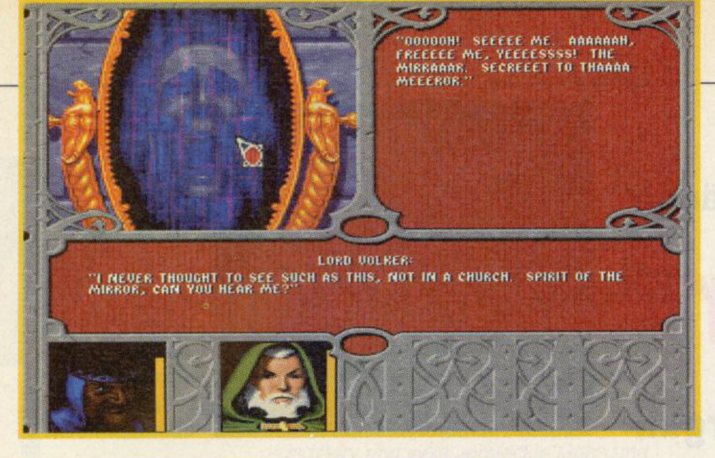




Eklig: Diese Monster ziehen Euch Erfahrungsstufen ab

Super

Ich könnte die Jungens von "Dreamforge" knuddeln: Ravenloft: Strahds Possession ist endlich mal wieder ein "echtes" Rollenspiel mit allem Drum und Dran und nicht etwa ein als Rollenspiel getarntes Action-Adventure. Ganze Arbeit haben die Designer bei der Story geleistet: Neben dem Hauptplot um Obersauger Strahd, werden dem Spieler spannende Sub-Geschichten in kleinen Häppchen serviert. In puncto Präsentation kommen die Gemüter jedoch gehörig ins Schwanken: Die 3D-Grafik ist flott, aber erreicht nicht die Güteklasse eines Underworlds. Zudem sind die Monster zu grob gepixelt. Eine ganz andere Sache sind die Zwischensequenzen und die Charakterbildschirme – diese sehen äußerst edel und stimmungsvoll aus. Dafür ein Lob an die Zeichner. In Sachen Umfang kann sich der AD&D-Freund keineswegs beklagen: Jede Menge Miniaufträge, viele große Dungeons und eine Oberwelt bieten genügend Spielstoff, um für Wochen beschäftigt zu sein. Einziger Virus im Blutstrom der Vampirkiller: Teilweise ist die Benutzerführung ein wenig zu klickintensiv.



Da kann man nur sagen: In den Knoblauch beißen und los! Die Traditionalisten von Dream Force legen ein Spielchen vor, das besonders den klassisch orientierten Rollenspielern gefallen wird. Riesige Dungeons, das altbewährte AD&D-Regelwerk inklusive Zaubersprüche als sicherer Überlebens-Hintergrund und gradliniger "Hack'n'Slay"-Durchzug lassen sich süffig reinschlabbern. Der Oberkalte Strahd legt uns genug Story-Fußangeln und Horror-Subplots in den Weg, um uns auch noch weit nach der Geisterstunde zu beschäftigen. Technisch wird der Hobbyvampir dagegen nicht ganz zufriedengestellt. Weder das umständliche Inventory-System noch die teils arg krümelige 3D-Grafik hätten sein müssen. Mit dem Echtzeit-Kampfsystem kann man dagegen gut leben. In Zeiten von Geschicklichkeitsperlen wie Ultima 8 sind Rollenspieler an schlimmere Klickarbeit gewöhnt.

Gut



Hochauflösend: Zwischensequenzen sehen besonders schmuck aus.

Strahd ist stinkig: Wir kommen unangemeldet zu Besuch

zuviel der Neuerung ist, kann per Menü auf den alten Block-Schritt-Modus umschalten. Ungeachtet, ob Ihr in tiefen Labyrinthen oder der Oberwelt unterwegs sind: Ein Automapper überwacht jeden Eurer Schritte. Auf den Karten könnt Ihr selbst Notizen machen, die Maps gar ausdrucken oder als File auf Diskette abspeichern. Eine weitere Neuerung: Anstatt sich mit der herkömmlichen VGA-Auflösung von 320 mal 200 Punkten zufriedenzugeben, wurde von Dreamforge ein ungewohnter Hi-Res-Modus von 320 mal 400 Punkten verwendet. Dies fällt besonders bei zahlreichen Zwischensequenzen und den Charakterbildchen ins Gewicht. Gesteuert wird Eure Party komplett mit der Maus – Geschwindigkeitsfanatiker prügeln anschlurfende Monsterhorden mit einem herzhaften Mausklick nieder, während die Helden per Tastendruck durch die Gänge gescheucht werden. Via Klick auf das jeweilige Porträt eines Helden ruft Ihr einen Inventarbildschirm auf, in dem die gesammelten Habseligkeiten Eurer Figuren zu sehen sind.

Findet Ihr eine neue Waffe oder eine dickere Rüstung, drappiert Ihr den Gegenstand auf den passenden Körperteil (Waffen in die Hände, Helm auf den Kopf, Stiefel an die Füße...). Alles andere findet im Rucksack Platz. Echte Lastenträger erhöhen den Platz, in dem sie mit Kisten oder Säcken für zusätzlichen Stauraum sorgen. Der Nachteil dabei: Jeder Charakter kann nur ein bestimmtes Gewicht (hängt ab vom Stärkewert) mit sich herumschleppen. Überschreitet Ihr diesen Wert, kommt die Truppe nur schleppend voran und ist für eine wiselflinke Monsterhorde ein gefundenes Fressen.

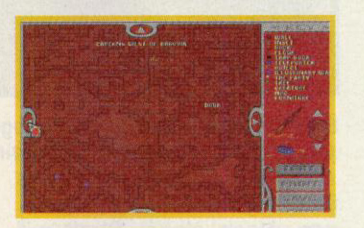
Apropos Charakter: Alte AD&D-Veteranen, die sich an eine sechsköpfige Heldentruppe gewöhnt haben, müssen umdenken. Nur zwei Charaktere sind hausgemacht, zwei weitere Freiplätze können unterwegs durch den Zugang von NPCs aufgefüllt werden. In einigen Fällen bleibt die Verstärkung jedoch nicht lange, sondern verabschiedet sich nach getaner Arbeit (wenn Ihr einen kleineren Auftrag erledigt habt) wieder, und gehen dann eigene Wege. Erfreulicherweise lassen die Kollegen alle erbeuteten Gegenstände fallen, bevor sie das Weite suchen: In alten AD&D-Spielen zogen die NPCs mit der kompletten Ausrüstung weg. Wer einem seiner Söldner einen wichtigen Gegenstand zur Aufbewahrung überließ, schaute in die Röhre.

Beim Thema Magie bleibt auch *Strahds Possession* dem AD&D-Regelwerk treu: Der heißgeliebte Feuerball ist ebenso im Repertoire wie der Lightning Bolt. Ein grafischer Effekt am Rande: Feuert Ihr beispielsweise einen Feuerball durch einen dunklen Dungeon-Gang, werden die umliegenden Wände im wahrsten Sinne des Wortes "erleuchtet".

Unser Test stammt übrigens von der (englischen) Disketten-Version des Spiels. Eine komplett eingedeutschte und eine verbesserte (komplette Sprachausgabe) und umfangreichere CD-ROM-Version (mehr Aufträge und Dungeons) testen wir in unserer Rubrik **Laser Age** der nächsten Ausgabe der *POWER PLAY*. *mh*

Preisstabil

Derweil Spielefirmen wie Microprose, Virgin und Psygnosis derzeit die Preise für CD-ROM-Software saftig anheben, geht der deutsche Distributor von SSI-Spielen einen ganz anderen Weg. Die Kaarster Firma Softgold **senkte** kurzerhand den unverbindlichen Verkaufspreis für die deutsche CD-ROM-Version von *Ravenloft* auf 99 Mark. An diesem Vorbild sollten sich andere Companys ein Beispiel nehmen. Ein weiterer Vorteil der CD-ROM-Version von *Ravenloft*: Bis auf eine Grundinstallation von rund 12 MByte, läßt sich das Programm direkt von der CD spielen.





I'll be back: Strahd ist besiegt, oder etwa doch nicht?



MS-DOS

Hersteller: SSI

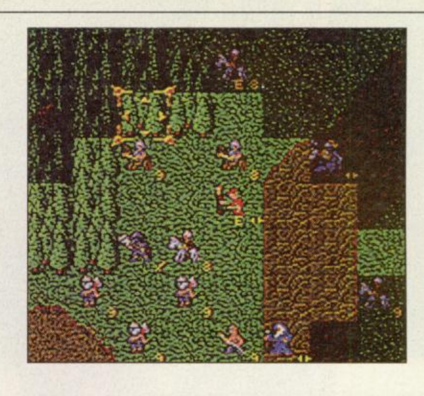
Besonderheiten: Hires-Modus 320 x 400 Punkte

Zirka-Preis: 99 DM

Grafik: VGA
Sound: Pro Audio, GMidi, Soundblaster
Festplatte: 18 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur; Maus

Grafik: 73 %
Sound: 61 %

78%



Hexfeld adé: In *Death or Glory* verschiebt Ihr Eure Armeen über Rechtecke

Kriegsgesänge

Death or Glory

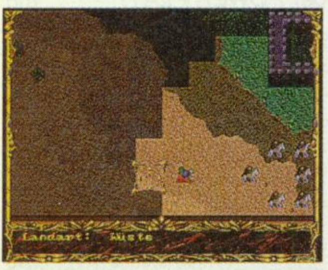
Die Schlacht um Morgan

Ja, so ist das mit der Liebe eines Monarchen. Der Königin wird ein Thronfolger beschert, und die Geliebte sollte unter keinen Umständen geschwängert werden. Ist es doch passiert, werden die unehelichen Sprößlinge meist verstoßen, geraten auf die schiefe Bahn, meucheln ihr Leben lang hinkende Opis und überfallen überfüllte Straßenbahnen. So geschehen im Lande Morgan, dem Nabel der Welt, Draghkar – gelegen irgendwo in der Phantasie des Erfinders. Dessen König Werthas ist dieses Mißgeschick unterlaufen und so glaubt er zu wissen, wessen Monster-Armeen an die Haustür klopfen – die seines unehelichen Sohnes Xhor nämlich. Und wie das Leben so spielt, macht sich der gute Raven, seines Zeichens ebenfalls Sohn des Königs, dieses Mal aber ehelich und rechtmäßiger Thronerbe, auf den Weg, die angreifenden Armeen zu zerschlagen. Nach einem Streit mit Papa schnappt sich Klein-Raven das Kurzschwert, seinen Hofnarren Cerano und zieht mit einer zusammengekauften Miniarmee in die Schlacht um Morgan. Vielleicht ist sein Bruder gar nicht der böse Anführer und wurde nur gekidnapped? Und wenn, wer steckt hinter dieser fürchterlichen und übermächtig erscheinenden Armee? Die Antwort weiß nur der Wind und der Oberbösewicht ... Zweckmäßig gekleidet schlagt Ihr Euch nun durch 16 Level und dies in reinrassiger *Warsong*-Manier. Die Anleihen an NCS Strategie-Knüller beschränken sich jedoch aufs Spielprinzip: Rundenweise zieht Ihr Eure Armeen über Rechtecke statt herkömmliche Hex-Felder gen Feind und erfüllt pro Mission diverse Aufträge, die nur selten aus der alleinigen Zerbröselung der Feindscharen bestehen. Die aktuelle Levelkarte, die bis zu 42 Bildschirme groß sein kann, wird dabei aus der Vogelperspektive gezeigt. Das Spiel basiert, wie schon das japanische Original, auf der vielgerühmten Vorgesetztenstruktur: Ihr führt Euren Prinzen und einige Anführer durchs Spiel, die jeweils eigene Armeen von Untergebenen steuern. Freundliche Anführer begegnen Euch im Laufe des Spiels und schließen sich Euch an. Die dazugehörigen Armeen müssen allerdings vor jeder Runde zusammengekauft werden, wobei je nach Art der Truppen unterschiedlich viel Geld ausgegeben wird. Fußtruppen kosten Euch natürlich weniger Goldstücke, als zum Beispiel kräftige Zauberer oder Bogenschützen. Des weiteren werden Eure Anführer vor jeder Runde mit Waffen ausgestattet, die man entweder für treue Dienste von einem Befreiten geschenkt bekommt oder gegnerischen Obermotzen abnimmt. Feindliche Armeen werden natürlich auch von Anführern gesteuert, wobei das Neutralisieren eines solchen zu Verwirrung und teilweiser Lähmung der Monsterhorden führt.

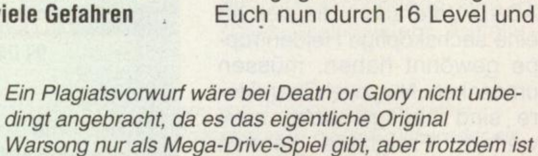
Pro Kampf, der auf einem Extrabildschirm von der Seite gezeigt wird, erhalten Eure Armeen zwar keine Erfahrungspunkte, dafür aber Eure Anführer, die bei genügend Punkten nach dem AD&D Regelwerk befördert werden können. Drei Beförderungen sind möglich, wobei jeweils zwischen zwei verschiedenen neuen Klassen ausgesucht



Easy: Ryvens Reiter haben die gegnerischen Einheiten gänzlich aufgerieben. Dieser Bildschirm wird bei jedem Kampf eingeblendet.



Operation Desert Storm: In der Wüste lauern viele Gefahren



Ein Plagiatsvorwurf wäre bei Death or Glory nicht unbedingt angebracht, da es das eigentliche Original Warsong nur als Mega-Drive-Spiel gibt, aber trotzdem ist die Ähnlichkeit beider Produkte äußerst frappierend. Das fast geniale Spielprinzip wurde dabei wunderbar vom Modul in den Diskettenschacht gezaubert und mit einigen neuen Elementen und einer feinen Story gespickt. Besonders die vielen Handlungselemente und witzigen Ideen begeistern selbst erfahrene Strategen. So kämpft Ihr Euch zum Beispiel durch dunkle Höhlen mit begrenztem Sichtbereich, kämpft gegen Ghoule, die Eure Mannen in Ihresgleichen verwandeln oder trefft auf Vampire, die Eure Armee beim Angriff nicht nur anknabbern, sondern auch für eine Runde aussetzen lassen. Die unzähligen Personen und Items setzen, gepaart mit der taktischen Tiefe, dem Spiel die Krone auf. Death or Glory ist, bis auf die Portraits der Anführer, zwar kein grafisches Meisterwerk, aber spielerisch läßt es den Großteil der Genrevertreter klar hinter sich. Seit Battle Isle gab's nichts Besseres für den Amiga-Strategen – wer hier nicht zugreift, ist selber schuld.

Super



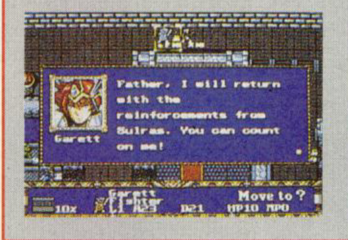
Ihm wird das Lachen noch vergehen: Vor jedem Level erwartet uns ein kleines Missions-Briefing mit der Aufgabe des jewiligen Levels

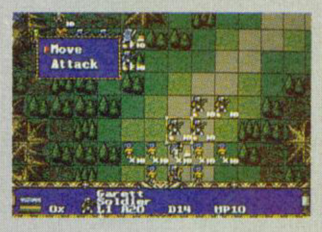
Neu ist die Spielidee zwar nicht, aber immer noch schweinemäßig gut. Ich hab vor zwei Jahren nägelkauenderweise vor dem Mega Drive gehockt und um meine Fantasy-Armeen gebangt, jetzt passiert mir das Gleiche mit dem Amiga. Damals hieß das Spielsystem Warsong, heute Death or Glory. Kurz gesagt, man kann Software 2000 zu diesem Fang nur gratulieren. Die First Step-Programmiercrew hat eine tadellose Umsetzung hingelegt, ohne bloß schnöde abzukupfern. Die neue Hintergrundstory und viele versteckte Gags und Überraschungen im Spielverlauf ersticken jeden Plagiatsvorwurf im Keim. Obwohl die perfekte Steuerung bewußt einfach gehalten ist, hat auch der Profistratege seinen Spaß an spielerischen Feinheiten und Finessen. Durch die fortlaufende Story wachsen einem die Helden erst so richtig ans Herz. Wer auf Strategiespiele steht, dabei aber lieber mit Rittern und Zauberinnen unterwegs ist, als mit Panzern, darf losmarschieren.

Super

Das Original

Das Vorbild zu *Death or Glory* erschien Ende 1991 mit dem Namen *Long Raiser* in Japan. Es wurde von NCS hergestellt und begeisterte dank der durchgehend japanischen Besetzung lediglich eine kleine Fangemeinde in Deutschland. Als ein halbes Jahr später die englische Version des Mega-Sellers von Treco übersetzt wurde und unter dem Namen *Warsong* erschien, konnte eine etwas breitere Mehrheit in den Genuß der Monsterklopferei kommen. Sowohl grafisch als auch musikalisch hatte das Original etwas mehr auf der Pfanne als der Amiga-Titel.







Einer unserer Anführer im Überblick: Henker Berettar geht garndios mit seiner Axt um

wird. Die Palette reicht dabei von rechtschaffend/gesetzestreu bis zu neutral/böse. Je nach Klasse besitzen Eure Anführer natürlich andere Eigenschaften, Armeetypen und Spielwerte. An Eigenschaften stehen allen Kämpfern übrigens bestimmte Angiffs- und Verteidigungswerte zur Verfügung, die jeweils durch Bonuspunkte heraufgesetzt werden können. Des weiteren entscheidet der Untergrund des Feldes, auf dem Ihr steht, den Kampf mit. Auch von der jeweiligen Waffe, der Schnelligkeit und der Rüstung Eures Charakters wird der Ausgang einer Konfrontation abhängig gemacht.

Sind Mannen von Euch verletzt, können sie zum einen dadurch geheilt werden, daß sie am Ende einer Runde neben dem jeweiligen Anführer stehen und wie bei *Warsong* leicht geheilt oder direkt von einem Magier per Zauber versorgt werden. Anführer müssen sich für eine selbsttätige Heilung eine Runde ausruhen.

An Magie stehen Euch ein gutes Dutzend Zaubersprüche zur Verfügung. Vom normalen Heilspruch über Blenden bis hin zum Feuerball ist allerlei vertreten. Die Magien können dabei auch auf Feinde geschleudert werden, die mehr als ein Feld entfernt stehen. Die Mehrzahl der Sprüche wirkt zudem gleichzeitig auf Einheiten in einem bestimmten Radius.

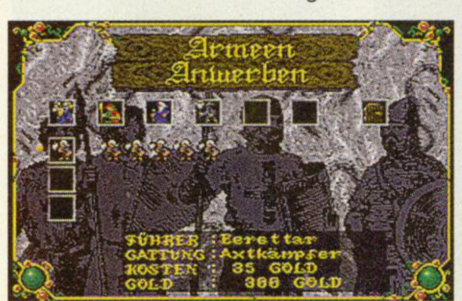
Wer es als zu mühsam empfindet, alle Einheiten ständig zu ziehen, darf den Anführern Taktiken zuweisen (Folgen, Folgen und Angreifen) die von seinen Armeen genau dann beachtet werden, wenn sie nicht von uns per Hand gezogen wurden.

Da *Death or Glory* nicht an einem Nachmittag durchgezockt ist, darf jederzeit der Spielstand abgespeichert werden. Nach jedem Level wird bei Bedarf auch automatisch gespeichert. *kn*



Nicht ganz einfach, wenn unsere Armeen gleichzeitig von Vampiren, Feuerteufeln und gnadenlosen Ghoulen attackiert wird





Vor jeder Runde werden für das verdiente Geld neue Armeen gekauft



Übersichtlich: Hier dürfen jeweils vier Spielstände gespeichert werden



Rotauge stellt uns vor eine harte Aufgabe: Wir müssen einen Entführer abfangen

Das Id-Syndrom

Corridor 7

Kein Wunder, daß die Grafikgurus von Id-Software ihre Spiele als preiswerte Shareware-Programme verticken: Kaum haben die texanischen Pixelpuristen ein neues Grafiksystem vorgestellt, verkaufen sie dieses gleich an interessierte Firmen. Renner bei verschiedenen Softwarefirmen ist derzeit die Grafik-Engine des – hierzulande verbotenen – Schloß Hundefels (Name geändert, die Red.). So nutzte beispielsweise Origin 3D-Routinen für *Shadowcaster*, Apogee verwendete das System für *Blake Stone*. Neuster Zugang im Id-Versandkatalog ist Capstones *Corridor 7: Alien Invasion*. Wie der Name schon sagt, tummelt sich in den rechtwinkligen Gängen einer Forschungsstation eine Menge mieser und immer hungriger Weltallmonster.

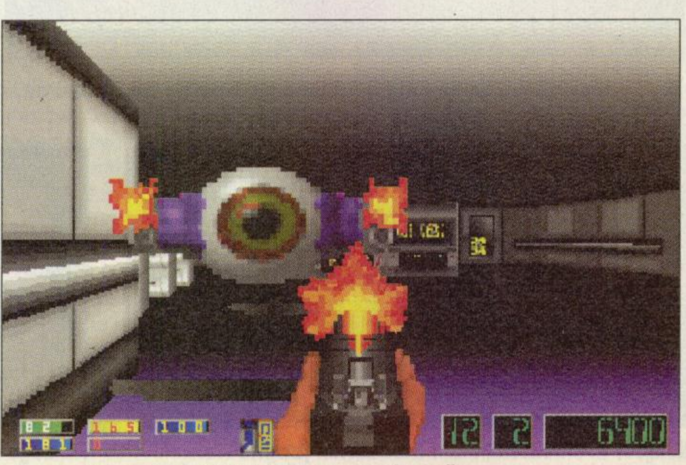
Als furchtloser Space-Soldat ist es Eure Aufgabe, alle 30 Etagen des *Corridor 7* von den Außerirdischen zu säubern. Mit einer dicken Kanone (zusätzliche Waffen findet Ihr unterwegs) bewaffnet, marschiert Ihr nun durch die scrollenden Gänge und schießt auf alles, was sich bewegt. Dummerweise sind nicht alle Bereiche in den verschiedenen Etagen der Forschungsstation sofort zugänglich. Erst mit farbcodierten Sicherheitskarten, die Ihr aus Computerterminals ziehen könnt, lassen sich die entsprechend gekennzeichneten Türen öffnen. Zusätzlich befinden sich Erste-Hilfe-Automaten an den Wänden und praktische Munitionsmaschinen, die für nötigen Nachschub sorgen. Damit Ihr nicht nur auf die Rotkreuz-Boxen angewiesen seid, wenn der Gesundheitszustand Eurer Spielfigur einen kritischen Level erreicht, haben die Programmierer spezielle Regenerationskammern eingebaut, die verbrauchte Lebensenergie wieder zurückbringen. Weitere Neuheiten: eine zuschaltbare Kartenfunktion, auf der Ihr Euren Standort und den etwaigen Gegner lokalisieren könnt sowie Infrarot und Nachtsicht-Optionen, um unsichtbare Gegner oder Laserbarrieren zu entdecken. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad (es gibt vier davon), muß eine bestimmte Anzahl von Feinden erledigt werden, bevor Ihr mit dem Fahrstuhl zur nächsten Etage zischen dürft. Um den Auftrag weiter zu erschweren, wandern nicht nur mehr Feinde durch die Korridore, sondern sie stecken zudem mehr Treffer ein, bevor sie zerplatzen. *mh*


Splatter: Nach ein paar Treffern zerplatzt das Monster

Kartenkunst: In der oberen Ecke ist eine Übersichtskarte eingeblendet



Die "Healthchamber" bringt verbrauchte Energie zurück.


Ich seh dich: Ein Wachdroide hat uns aufgespürt

na ja

Meinen herzlichen Glückwunsch an die Capstone-Programmierer: Die Herren haben es doch tatsächlich geschafft, aus einer hervorragenden Vorlage und sogar mit Hilfe des dazugehörigen Id-Software-Grafiksystems ein eher mäßiges Spiel zusammenzubasteln. Zwar werden dem Monsterjäger ein paar zusätzliche Features (Infrarotsicht, Karte) spendiert, aber für zusätzlichen Spielespaß hat es nicht mehr gereicht. Immer wieder tauchen die gleichen, ziemlich häßlichen Monster auf, der Spieler kann weder Fässer, Überwachungskameras oder Kisten aufschießen (wie in Blake Stone). Grafisch manövriert sich Corridor 7 trotz des Id-Systems schnell in eine Sackgasse: Optische Abwechslung ist Mangelware. Weder die Decke noch der Boden des Labyrinthes wurden mit Texturen überzogen – Blake Stone hat auch hier die Nase vorn. Kurzum: Corridor 7 ist langweilig.



Cadaverleuchten

Darkmere

Es gibt Spielprojekte, die werden immer wieder angekündigt, um dann doch irgendwann in der Versenkung zu verschwinden. Auch Core-Designs *Darkmere* galt schon als fast sicherer Kandidat für die Rubrik "Nie erschienene Programme". Nach über zwei Jahren Designarbeit hat es gehen, ist es höchste Zeit für uns, nach dem Rechten zu sehen. Held Ebryns Spielplatz ist isometrisch. Wie in *Cadaver*, dem legendären Adventure-Vorbild der Bitmap Brothers, wird die Welt von schräg oben dargestellt. Die Landschaft ist in viele einzelne Räume (im ganzen Spiel sind's über 400)



Und bist Du nicht willig, dann brauche ich Gewalt: So flirtet man im Mittelalter



Introstürme: Über unserem Heimatdorf braut sich was zusammen



Alte Pergamente: Auch Menütexte kommen in die Jahre

jetzt doch noch geklappt, und wir dürfen zusammen mit Held Ebryn Jagd auf den Schurken *Darkmere* machen. Der hat, ganz seiner Rolle gerecht, die große Finsternis heraufbeschworen und im ganzen Land das Licht ausgedreht. Da den braven Bauern und Handwerkern langsam die Kerzen ausgehen... aufgeteilt, die bei Bedarf nachgeladen werden. Im Gegensatz zur Bitmap-Perle ist der aktuelle Held etwas fußlahm. Konnten wir damals mit unserem Zwerg auch durch die Gegend hüpfen und Artefakte an die Seite schubsen, sind wir jetzt auf gemütlichen Trimmtrab und beherzten Waffengebrauch beschränkt. Taucht ein freundlicher Ork auf und will uns ans Leder, können wir mit Joystick oder Tastatur drei Angriffs- und eine Verteidigungsvariante ausführen. Alternativ dazu können wir Held Ebryn auch mit der Tastatur steuern. Der wackere Kämpe legt im ganzen Spiel nicht sein Hackmesser aus der Hand, das Gott sei Dank magischen Ursprungs ist. Immer wenn wir einem Bösewicht das Fell gerben, werden seine Hitpoints automatisch unserem Lebenskonto gutgeschrieben. Legen wir dagegen einen unbeteiligten Zuschauer flach, verlieren wir Energie. Genre-typische Potions und Zaubersprüche sorgen hier für Abhilfe. Ein spezieller Trank wirkt als Speicherfunktion: Hauchen wir irgendwo unser Leben aus, dürfen wir dann an der alten Stelle, an der wir das Säftchen gesüffelt haben, frisch und munter weitermachen. Alle anderen Aktionen werden von uns über ein vielfach gestaffeltes Menüsystem ausgelöst. Das Programm stellt uns für jede Situation automatisch alle logischen Handlungen zur Verfügung. Ist eine andere Person im Raum, dürfen wir ein "Multiple Choice"-Schwätzchen halten und unser Gegenüber nach vielen Reizthemen aushorchen. *vw*

Gut

Nicht dumm von Core-Design, ihren putzigen Minihelden durch ein mittelalterliches Legoland zu schicken. Das Spielsystem ist zwar nicht neu, besitzt aber genug Niedlichkeitsbonus, um auch rauhe Raubritter am Joystick zu halten. Der gebremste Schwierigkeitsgrad in Rätsel und Kampf läßt uns außerdem genug Zeit, um die Bösewichter in aller Ruhe zu genießen. Bei so schnucklig-grünen Orks und lila Minidrachen verzeihe ich sogar, daß man sich ganz offensichtlich bei Cadaver bedient hat. Nur schade, daß man nicht auch alle Tugenden übernommen hat. Zum ersten sind die Ladezeiten unschön lang, zum anderen hätte man das Menüsystem deutlich vereinfachen können. Die doppelte- und dreifache Schachtelung bremst den Spielfluß etwas ab. Trotzdem hat sich die Wartezeit gelohnt und Amiga-Ritter dürfen ohne schlechtes Gewissen lostoben.





Hau drauf: Neben den Charakterportraits stehen die Hitpoints der Helden

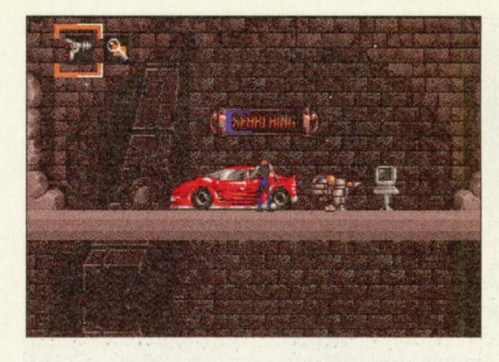


Lauschig: Diese Schänkentür lädt zum fröhlichen Umtrunk

Stay well, stay forever

Impossible Mission 2025

The Special Edition



Auf der Suche nach dem verlorenen Stromkreis: Unser Special-Agent klappert die Tiefgarage ab.

Vor fast einem Jahrzehnt begeisterte der Klassiker *Impossible Mission* Millionen Computerbesitzer auf der ganzen Welt. Das Spielprinzip war dabei denkbar einfach: Ihr steuert einen Geheimagenten durch die Räume eines bösartigen Robomotzes und sucht in Möbelstücken nach versteckten Codekarten, die wiederum wie ein Puzzle zusammengesetzt werden. Die Klasse des Programms ergab sich jedoch aus den simpel, aber genial designten Räumen, die ohne strategisches Vordenken dank unzähliger Roboter und der verhaßten "Schwarzen Murmeln" zu unlösbaren Rätseln mutierten.

Dieses Jahr versucht es Microprose mit einem längst überfälligen Nachfolger und will natürlich an den Erfolg des Originals anschließen. Ihr schlüpft dieses Mal in die Rolle eines von drei Agenten, um den Hochsicherheitsturm des hochgradig schmierigen Elvin Atombender zu terminieren. Auf die klassische Variante darf natürlich auch zurückgegriffen werden, wobei die Original-C64-Version eingebaut wurde. In der Neuauflage übernehmt Ihr aber entweder die Rolle der süßen und sehr beweglichen Fee Tasha, steuert Ranger Felix durch die finsteren Gänge oder laßt mit Roboter RAM die Rohre rauchen. Gleichgültig, für welche Figur Ihr Euch entscheidet – das Ziel Eures Auftrages bleibt gleich. Ihr müßt durch zahllose Level bis ins oberste Stockwerk des Atombender-Wolkenkratzers springen und den elektrischen Rübezahl anschließend umerziehen. In altbewährter Manier rennt Ihr schick animiert durch die nun über mehrere Bildschirme scrollenden Levels und überspringt Elvins Schergen. Möbelstücke und andere Einrichtungsutensilien werden auf die ebenfalls neuen Extras und Puzzleteile untersucht, wobei letztere am Ende des Levels zu einem Schaltkreis zusammengestöpselt werden müssen. An Extras stehen Euch unter anderem Pistolen, Granaten, Flink-Such-Lupen, Jetpacks oder altbewährte "Liftbackups" zur Verfügung. Die guten alten Computerterminals fehlen ebensowenig, wobei sie dieses Mal entweder als Levelkarte, Ausrüstungsbildschirm oder Bonusspiel agieren müssen.

Habt Ihr ein Level in der vorgegebenen Zeit erledigt, gibt's für kurze Zeit ein Paßwort und Ihr springt ohne die gesammelten Extras in die nächste, meist größere und noch schwierigere Etage. *kn*



Unerreicht: Das Original gibt's zum Glück dazu

Mit dem richtigen Extra verwandelt Ihr Euch in einen Minimech (oben), der zwar unverwundbar ist, aber auch nicht springen oder Lifts benutzen kann



Der flotte Dreier: Ihr sucht Euch einen der Spezialagenten aus und müßt mit den jeweiligen Eigenschaften zurecht kommen

So lobenswert das Anliegen von Microprose auch ist, einen genialen Klassiker fortzusetzen, so mittelmäßig ist Impossible Mission 2025 gelungen. Dabei stört nicht mal die Idee der Umsetzung, sondern die vielen kleinen Features und Fehler, die als "Verbesserung" gedacht, das Flair des Originals glänzend erwürgen. So wurden durch das Scrolling und die riesigen Levels die taktischen Spielereien mit den Robotern zerstört und durch zu schnell auftauchende rasende Roboter ein großer Schwung Unfairneß mit ins Spiel gebracht. Besonders frech: Die recht langen Paßcodes werden nur so kurz eingeblendet, daß gerade mal Steno-Freaks mitschreiben können und Otto Normalspieler vor Wut in den Joystick beißt. Allein das enthaltene und immer noch um Klassen bessere Original rechtfertigt den Kauf.

Geht so



Bonusspiel für eine Power Up: *Space Invaders 2025*



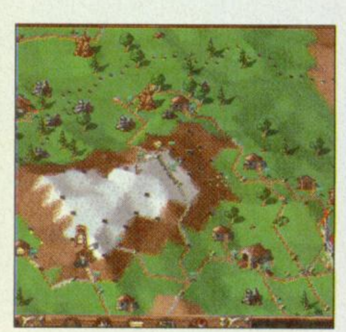


Der hochauflösende Super-VGA-Bildschirm sorgt für größere Übersichtlichkeit.

Bauboom

Die Siedler

Die sehnlichst erwartete Umsetzung des Amiga-Erfolges bringt uns die innovative Spielemixtur nun auch auf die bisher vernachlässigten MS-DOS-PCs. Die gelungene Mischung aus *Sim City, Populous und Lemmings* stellt Euch vor komplexe Strategie- und





Statistiken sorgen für den nötigen Durchblick

Simulationszusammenhänge, die Euch jedoch auf eine angenehm lustige und selbsterklärende Art nahegebracht werden. Innerhalb eines Besiedelungsterrains steckt Ihr für Euer Völkchen ein Gebiet ab, das den eifrigen Männchen ideale Startvorraussetzungen bieten sollte. Hierbei ist darauf zu achten, daß Naturressourcen wie Wasser, Steine, Wälder und Wiesen in nächster Nähe vorhanden sind, um den Aufbau eines gut funktionierenden Wirtschafts- und Ökologie-Kreislaufs zu garantieren. Ein stattliches Stammschloß bildet den Ausgangspunkt für Besiedelungs- und Erkundungs-Aktivitäten. Von dort aus überzieht Ihr die umliegende Landschaft mit einer Infrastruktur und sorgt für den Aufbau einer rentablen Kleinindustrie. Danach geht es ans Expandieren – doch Vorsicht, genau den Plan haben Eure Gegner, die an anderer Stelle ebenso munter gewirtschaftet haben, auch! *Die Siedler* bieten Euch in jeder Spielstufe neue Herausforderungen. Unzählige Spielwelten lassen sich von Euch in variabler Größe und Gestalt selbst erstellen. Für den nötigen Durchblick sorgen die wohlgeordneten Statistiken, die Euch ständig über Werte wie Bevölkerungszuwachs und Produktionsstatus Eurer Waren informieren. Maximal zwei menschliche Gegner können sich mit zusätzlichen Computer-Opponenten das Blech eindellen. *fh*



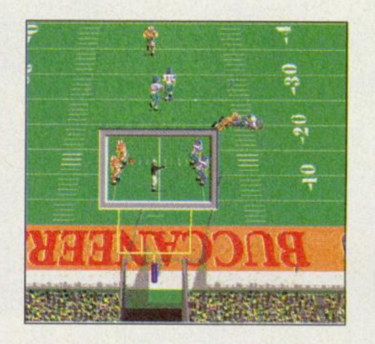


Erstaunlich: Wie kann man eine NFL-Lizenz nur so fantasielos verbraten?

NFL Pro

League Football

Und wieder darf sich der deutsche Footballfreak über eine Simulation hermachen. In *NFL Pro League Football* greift Ihr zur Abwechslung jedoch nicht direkt ins Spiel ein, sondern versorgt Eure Mannschaft allein als Trainer. Da Eure Mannen nun nicht





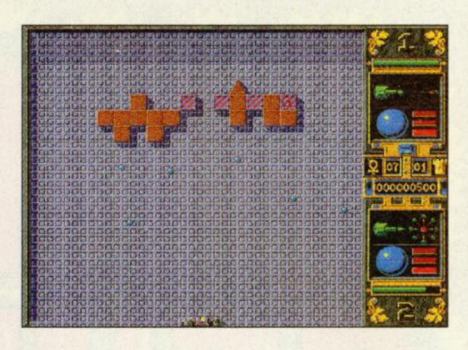
Menüwust: Die Playcall-Auswahl läßt zu wünschen übrig

mehr vom flinken Finger eurerseits abhängig sind, ist die Auswahl des Teams, der Spieler und deren Plazierung von entscheidender Bedeutung. Anfangs sucht Ihr Euch dazu eine gewünschte Liga aus, bastelt Euch die eigene zusammen oder startet gleich zu den Play-Offs. Zusätzlich wählt Ihr zwischen den offiziellen NFL-Teams oder erschafft Euch das ganz persönliche Dreamteam. Auf dem Rasen angekommen, sucht Ihr Euren Mannen die Playcalls aus oder überlaßt selbst dies dem Computer. Auszeiten müssen nebenbei auch genommen werden, wobei eventuell verletzte Spieler ausgetauscht oder zwischen Offense- und Defense-Line gewechselt wird. Das Spielfeld betrachten wir im nachhinein aus einer leicht erhöhten Perspektive. Modemfreunde dürfen sich via Telekom gegenseitig die Rüben eintackeln.

Auf *NFL Pro League Football* haben wir gerade noch gewartet. Die Hi-Res-EGA-Grafik erregt uns wie ein ausgebrannter Zigarettenstummel und das Spielprinzip hat selbst für Football-Fans den Reiz einer Güllegrube. Bis auf die sinnvolle Modemoption hat *NFL Pro League Football* nichts, was die fast durchgängig besseren Konkurrenten nicht auch hätten. Passionierte Footballer dürfen also beruhigt weiterspielen – *NFL Pro League Football* ist den Gang zum Händler nicht wert. *kn*



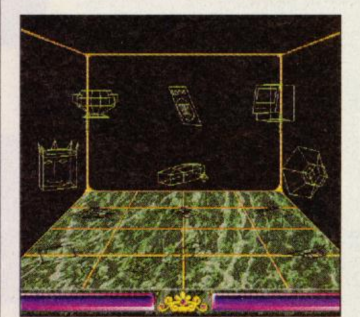
Durchbruch nach hinten: Wer sich Breakline kauft, der bricht...



Bruch-Reiz

Breakline

Break Out, Arkanoid, Krakout, Wallbreaker* – die endlose Liste der Ziegelkracher-Spielchen bekommt einen neuen Eintrag: Mindscape beschert uns das französische *Breakline*. Simple Naturen würden *Breakline* folgendermaßen beschreiben: Mit der Maus steuert man einen Schläger, der versucht, ein hüpfendes Kügelchen zurück ins Spielfeld prallen zu lassen und möglichst viele Mauerblöcke zerschmettert. Doch weit gefehlt! Die 30seitige Anleitung belehrt uns eines Besseren: Wir steuern keinen Schläger, sondern ein mächtiges "Assault Ship" mit einem "kraftvollen Magnetschild" (deswegen prallt das Kügelchen ab) und einem "Virtual Space Interface" für saubere Steuerung. Außerdem hat das "Raumschiff" vom Multi-Laser bis zum Pulsar-Geschoß noch einige Bonus-Tricks auf Lager – aber die Gegenseite ist auch nicht ohne: Distorter, Converter und andere Spezialblöcke machen Eurer Terminator-Murmel das Leben schwer.



Abwechslung? Grafisch ja, spielerisch leider nein.

Was tut man nicht alles: Man kauft sich eine neue Grafikkarte, denn *Breakline* gibt sich nicht mit jeder Super-VGA-Karte zufrieden (bei meiner alten Oak und der Tseng meines Freundes blieb der Bildschirm schwarz) und man schreibt die CONFIG.SYS-Datei komplett um, denn *Breakline* ist sehr schrullig, was Speichertreiber angeht. Der Kunde muß die Unfähigkeit der Programmierer ausbaden – und zahlt fast 100 Mark. Allerdings: Die Computerbesitzer, bei denen *Breakline* nicht läuft, sind privilegiert. Ihnen bleibt ein uninspirierter *Arkanoid*-Clone erspart – der Name ist symptomatisch. Reiche Masochisten greifen zu. *js*



Helicopter Mission – Herausforderung Bundeswehr

Die ersten 10 000 Disketten kostenlos

Dieses neue PC Game ist nahe an der Realität. Als Hubschrauberpilot der Bundeswehr lautet Dein Auftrag: schützen – retten – helfen! Drei Helikopter stehen bereit. Sieben Einsätze sind zu fliegen. Du beginnst mit dem Training – doch nach jeder erfolgreichen Mission wird Dein Job härter: Du setzt Fallschirmjäger ab, bringst Hilfsgüter durch gefährliches Gebiet, birgst Unfallopfer oder rettest Schiffbrüchige. Schaffst Du Deinen Einsatzplan mit über 6 000 Punkten, kannst Du einen Besuch bei den Hubschrauber-Piloten der Bundeswehr gewinnen – Live-Rundflug inklusive! Helicopter Mission läuft auf jedem PC ab 386er SX mit VGA-Karte und Farbmonitor sowie auf Amiga ab 1 MB. Es kann über Joystick oder Tastatur gesteuert werden.

schnipp, schnapp



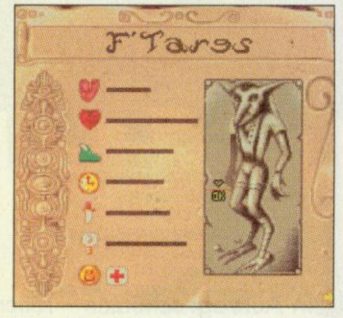
Diggers unterwegs: Wer baggert so spät noch im Baggerloch?

Abwärts

Diggers

Computerspieler buddeln sich seit jeher gerne durch den Untergrund. Damit unsere Schippe nicht kalt wird, läßt Millenium die *Diggers* jetzt auch auf die MS-DOS-Bergleute los. Wie in der Amiga-Version, steuern wir fünf Buddel-Aliens über den Planeten





Zarg-Wahl: Jeder Bauarbeiter verfügt über eigene Qualitäten

Zarg und graben in 33 Claims nach Gold und Edelsteinen. Wie es sich gehört, dürfen wir eine neue Fundstelle erst betreten, wenn die Vorgängerminen restlos leergeräumt sind. Für jede Baustelle wird ein bestimmter Mindestbetrag festgesetzt. Bevor Ihr an die Arbeit gehen könnt, müßt Ihr beim örtlichen Arbe... mittler

che Richtung er buddelt, ob er einen Klunker einsackt oder bei Bedarf eines der Extra-Items einsetzt.

Besitzt die MS-DOS-Version alle Bergbau-Tugenden der Amiga-Version wie putzige Grafik und unverwüstliches Spielprinzip, so hat sie auch alle Nachteile geerbt. Jeder Zarg will einzeln und relativ umständlich gesteuert werden und rührt sich ohne passende Befehle nicht von der Stelle. Ist er erst einmal unterwegs, ist ständige Kontrolle nötig, sonst stürzen die Dummbatze, à la *Lemmings*, unter Garantie in den nächsten Höllenschlund oder ersaufen im Bergsee. Für unfreiwillige Hektik ist so bestens gesorgt und nur ein scrollender Untergrund hätte hier Wunder gewirkt. *vw*





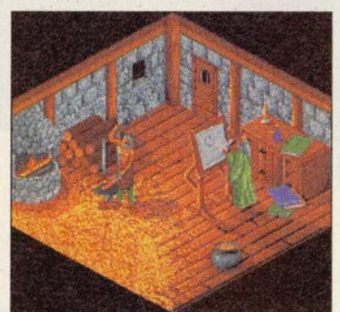
Ist das Populous? Ist das Powermonger? Nein, das ist großer Blödsinn.

Keine Genesung

Genesia

Warum einfach, wenn es auch kompliziert geht – so ähnlich mußten die Microids-Programmierer beim Anblick von *Populous* gedacht haben und wollten es "besser" machen. Also rührten sie etwas *Powermonger*, eine Geschichte um sieben verlorene





Isometrie wie nie: *Genesia* spielt sich dementsprechend

Edelsteine und eine Prise Statistik unter die Zutaten . Der mutige Spieler, der diesen Mischmasch probiert, steuert sein *Genesia*-Volk durch die vier Jahreszeiten. Ihr fördert die Talente (Farmer sorgen für Nahrung, Architekten für Unterkünfte), achtet auf die Moral, erhebt Steuern und erobert mit

ges "Assault Ship" mit einem "kraftvollen Magnetschild" (deswegen prallt das Kügelchen ab) und einem "Virtual Space Interface" für saubere Steuerung. Außerdem hat das "Raumschiff" vom Multi-Laser bis zum Pulsar-Geschoß noch einige Bonus-Tricks auf Lager – aber die Gegenseite ist auch nicht ohne: Distorter, Conver-

sen Etikettenschwindel nicht. *Genesia* ist eine zweitklassige *Populous*/*Powermonger*-Imitation mit viel Firlefanz. Peter Molyneux von Bullfrog hätte angesichts dieses dreisten Ideenklaus schon Schaum vor dem Mund, würde er nicht vor Lachen auf dem Boden liegen – Microids kopiert die Bullfrog-Meisterwerke und verpfuscht trotzdem alles: Die Bedienung von *Genesia* ist kompliziert, das Spiel konfus und die Anleitung verschweigt dem Spieler, was er wissen will. Man weiß nicht wie man was machen soll und nach wenigen Spielminuten will man sowieso nichts mehr machen. Mindscape sollte bedenken, wie sie nach dem Plagiats-Doppelschlag *Genesia* und *Breakline* die Käufer wieder versöhnen. *js*



DMB&B IMPARC

KEEP THE SECRET

Guaranteed Quality

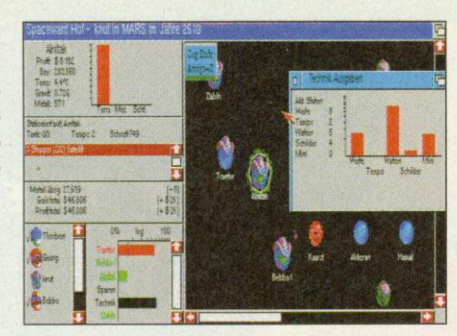
Selected Tobacco

SAMSON

HALFZWARE SHAG

GET THE TASTE

Eine Raumfahrt, die ist lustig, eine Raumfahrt, die ist schön …



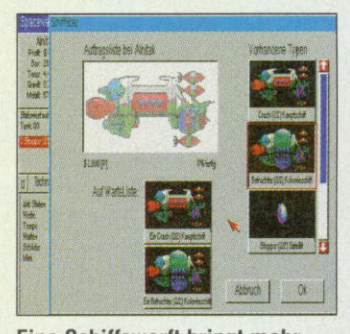
Man bites Dog: Auf der Suche nach der Mami durch 12 Welten



Spät aber immerhin

Spaceward Ho!

New World Computing war bis vor zwei Jahren allein auf dem Rollenspielsektor richtig erfolgreich. Ende 1992 wurde dann ein an sich simples Strategiespiel veröffentlich, das auf Anhieb die Computerspielszene lahmlegte und so gut wie jeden in seinen



Eine Schiffswerft bringt mehr Spaß als bügeln

Bann zog: *Spaceward Ho!*. Mit einem nicht geringen Maß an Humor und der extrem motivierenden, wenn auch nicht allzu neuen Spielidee wurde *Spaceward Ho!* zu einem Strategieklassiker. Nach fast zwei Jahren dürfen dieser Tage Amiga-Besitzer antreten, die Galaxis zu unterwerfen und auszubeuten. Eure Aufgabe ist es, wie schon erwähnt, eine Galaxie, die vorher zusammengetüftelt werden darf, zu erobern und alle Gegner, deren Anzahl und Intelligenz ebenfalls ausgesucht wird zu liquidieren. Ihr startet auf einem Planeten und bevölkert mit Euren Raumschiffen den umliegenden Raumsektor, um Geld und Erze zu gewinnen. Geld wirft ein Planet aber erst ab einer bestimmten Bevölkerungsgröße ab, und so müssen unwirtliche Planeten kostspielig "terraformt" werden. Die Graviation ist ebenfalls ausschlaggebend für den Vermehrungstrieb Eurer Mannen, kann aber nicht verändert werden. Je nachdem, welche Planeten Ihr besiedelt, kommt Geld ins Säckchen und Baumaterial in die Lagerhallen. Mit letzterem werden Raumer gebaut, wobei Ihr vom Späher bis zum Kriegsschiff alles Nötige auf Kiel legen könnt. Zudem warten Eure Forscher auf maximale finanzielle Mittel, um möglichst fix neue Antriebe, Waffen oder Schilder zu erfinden.

Der Reiz des Programms geht auch auf dem Amiga nicht in die Workbench-Hose und so bleibt Amiga-Besitzern nichts anderes übrig, als zuzuschlagen – es gibt kaum bessere Amiga-Strategiespiele. *kn*

AMIGA

Hersteller:
New World Computing

Besonderheiten:
keine

Zirka-Preis:
90 DM

Festplatte: 1.5 MByte
RAM-Bedarf: 1 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 23 %
Sound: 31 %

80%

Auf den Hund gekommen

Doofus

Buben haben's nicht leicht: Einmal das Abendbrot verpaßt, reagiert die Mama dermaßen sauer, daß Söhnchen für die nächsten Monate weder Karl May lesen noch Hans Meiser schauen oder Take-That-Konzerte besuchen darf. Getrieben von der Angst





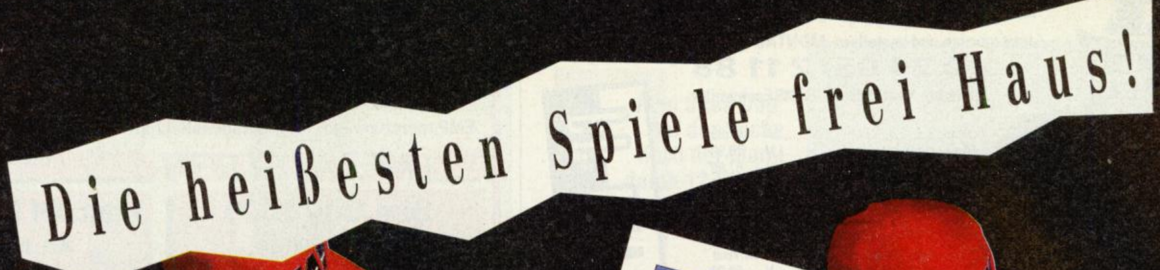
Das einzig Erbauende an *Doofus* ist das perfekte Scrolling

vor dem Fernsehverbot und der Trennung von seinen Kinderstars, wetzt Ihr in der Rolle des Tim durch ein Märchenland, um wieder rechtzeitig nach Hause zu kommen und Haferschleim zu schlabbern. Normalerweise sind diverse Märchenwälder kein Problem für den Jump'n'Run-geübten Tim, doch dieses Mal hält ihn ein Klotz am Bein "tierisch" auf: seine Promenadenmischung *Doofus*. Dieser Hund klebt Euch ständig am Senkel und macht alles nach, was Ihr auch macht. Ihr hüpft nun denn durch zwölf Levels, neutralisiert Gegner mit gezielten Schüssen und achtet auf Euren Hund, der Euch jede Bewegung zeitlich versetzt nachmacht. Besonders an schwierigen Jump´n´Run-Einlagen ist hier taktisches Gespür vonnöten.

Dies, und die teilweise recht witzigen Extras sind das einzig Aufregende an Prestiges *Doofus* und geben dem Spiel ein kleine taktische Note. Sowohl die gut scrollende Grafik als auch der Sound und das Leveldesign stecken im tiefsten Mittelmaß fest. Etwas mehr Sorgfalt und Abwechslung ware hier angebracht gewesen. Nur äußerst hartgesottene Jump'n'Runner, die auf dem PC-Sektor sowieso rar gesät sind, und Papas von 8jährigen PC-Freaks dürfen zuschlagen – *Doofus* ist trotz passabler Technik kein Meilenstein der Jump'n'Run-Geschichte. *kn*



1



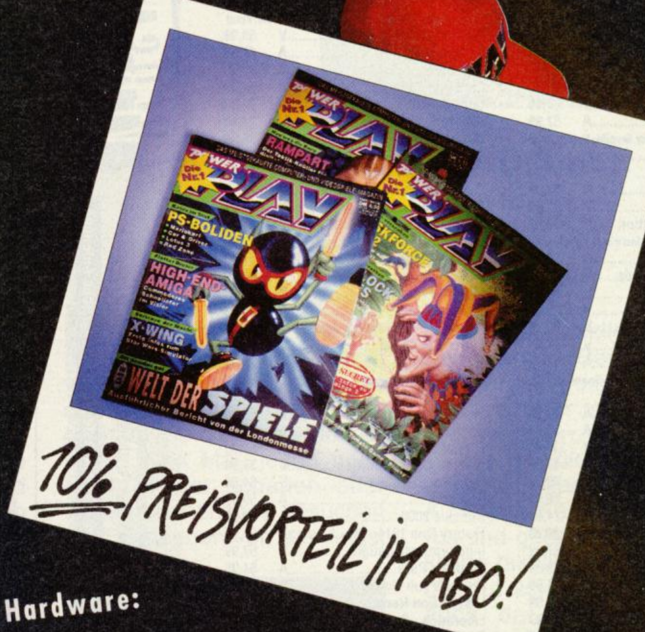
Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2

Die Baseballmütze geschenkt!



Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?



POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

POWER SHOP

Hiermit bestelle ich folgende Artikel:

Unterschrift des Käufers

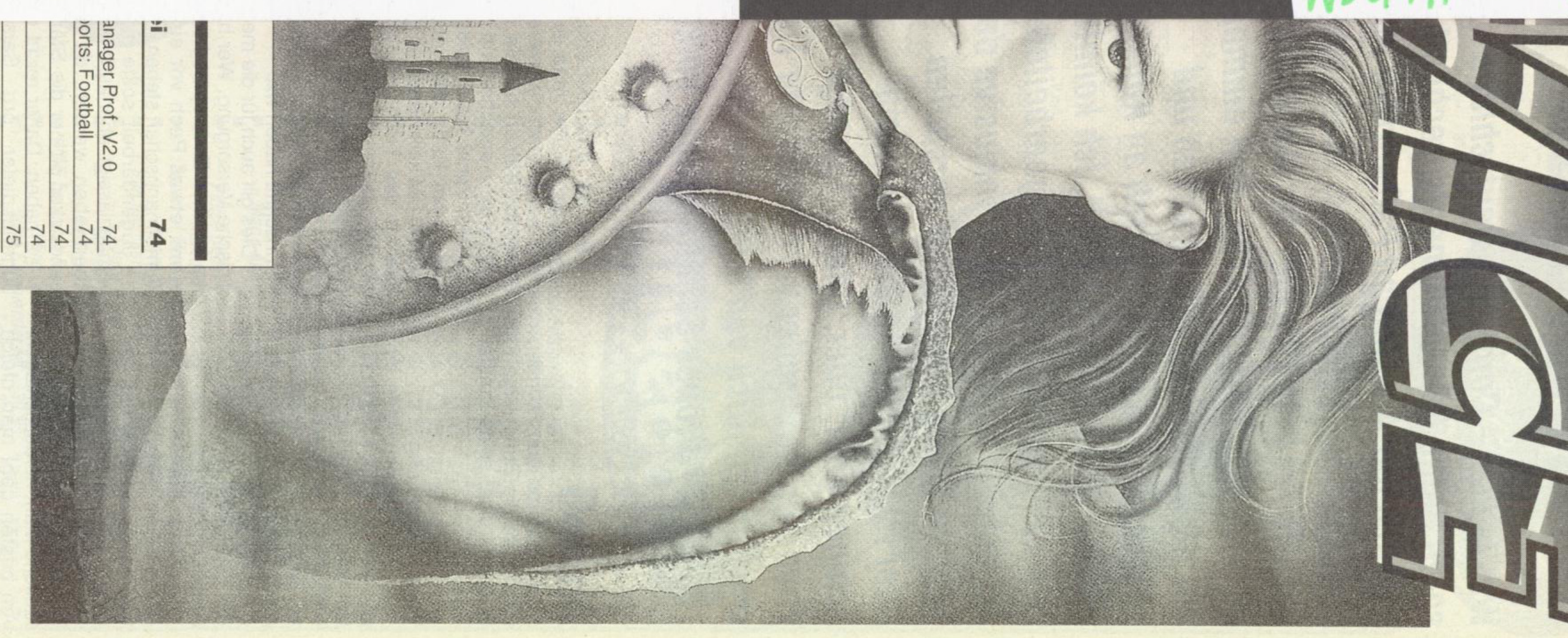
Bei minderjährigen: Unterschrift des Erziehungsberechtigten.

Artikelbezeichnung	Bestell-nummer	Einzel-preis	Stück zahl	Summe
TNG-Shirt Rot	TNG-01R	79,95 DM		
TNG-Shirt Blau	TNG-01B	79,95 DM		
TNG-Shirt Gelb	TNG-01G	79,95 DM		
DS9-Karte "DS9"	DS9-01	2,00 DM		
DS9-Karte "Die Crew"	DS9-02	2,00 DM		
DS9-Karte "Odo"	DS9-03	2,00 DM		
DS9-Karte "Quark"	DS9-04	2,00 DM		
DS9-Kartenset	DS9-AL	6,50 DM		
Poster "Enterprise"	TNG-02	39,00 DM		
Indy 3 Poster	INDY-01	9,95 DM		
Darth Vader Maske	SW-01	129,95 DM		
Star Wars-Poster	SW-02	15,95 DM		
Doc Düse Maske	PP-01	59,95 DM		
Vinyl-Mechbausatz Mad Cat	BT-01	258,95 DM		
Mech-Blueprints	BT-02	29,95 DM		

Versandbedingungen: Bei Minderjährigen ist unbedingt die Unterschrift des Erziehungsberechtigten erforderlich. Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Im **Inland** erfolgt der Versand per Post. Wir versenden ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 12,– DM Versandkostenpauschale) Ab einem Warenwert von 300,– DM liefern wir selbstverständlich versandkostenfrei. Im **europäischen Ausland** erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 17,– DM Versandkostenpauschale. Angebot nur solange Vorrat reicht. Lieferzeit bis zu sechs Wochen.

3 Mit der Abo-Karte alles im Kasten





MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

POWER PLAY-Abo-Karte

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 70,80 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der deutschen Bundespost, meine Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle
☐ jährlich (70,80 DM) ☐ halbjährlich (35,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnentenservice, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift PPDH94

80 Pf
Briefmarke
drauf – und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnentenservice

D-74168 Neckarsulm

Bestellwert
Versandkosten
Gesamtbetrag

Bitte die Zahlungsart ankreuzen:
☐ Vorkasse (nur europäisches Ausland)
☐ Nachnahme

Was möchtest Du, daß wir im POWER SHOP noch anbieten sollten?

Die Lieferanschrift lautet:

Name:
Vorname:
Straße:
PLZ./Wohnort:
Telefonummer:

Briefmarke
drauf –
und ab damit!

POWER SHOP Bestellkarte

Interact GmbH
Reza Memari
Johann Strauß Straße 15

85591 Vaterstetten

---

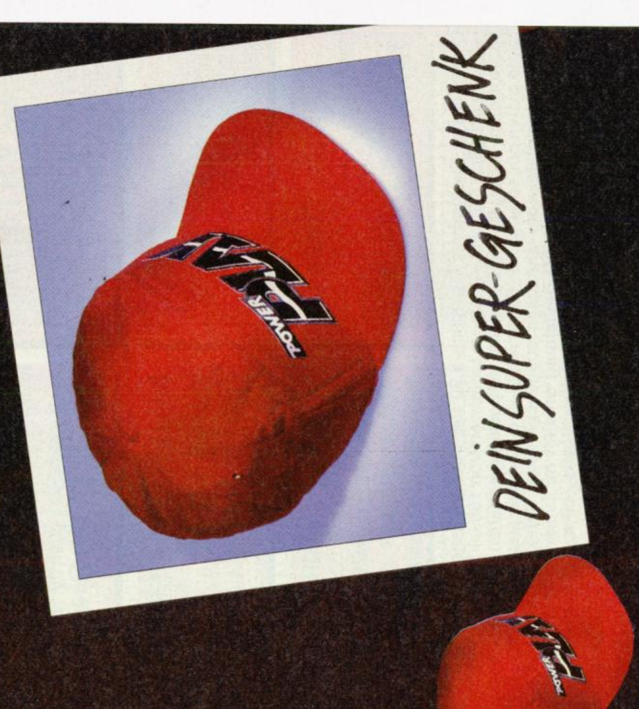
1 Die heißesten

Das Power Play-Abo bringt
Dir jeden Monat:
Die aktuellsten und heißesten
Computer- und Videospiele:
Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und
Gründlich un

Die stär
für die schwieri

2 Die Baseball





Powerservice

Heft 6/94

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Bastelstunde

War ja klar – Computer-Deutschland spielt Battle Isle 2. Dementsprechend ist auch der Ausstoß an Paßwörtern und strategischen Einsteigertips. Hier hatten wir wieder mal die Qual der Wahl und uns deshalb entschlossen, erst einmal nur die Paßwörter abzudrucken und abzuwarten, was sonst noch an Kunstwerken von Euch eintrudelt. Ich könnte mir z.B. feinsäuberlich ausgearbeitete Karten der Kampfgebiete, inklusive der besten Aufmarschgebiete vorstellen oder Papiermodelle der Kampfmaschinen oder, oder, oder ... Strengt Euch an, denn jeder veröffentlichte Tip wird bekanntlich von uns honoriert.

Frohes Schaffen, Euer Volker

Anstoß

Lars Moston aus Fröndenberg rollte die Bundesliga für Euch auf. Hier seine Trainer-Tips:

Vor Saisonanfang

Zu Beginn sollte man eine der ersten sechs Mannschaften wählen, da diese im europäischen Wettbewerb vertreten sind. Dadurch können bereits im ersten Jahr hohe Einnahmen verzeichnet werden, die den Einkauf von Spitzenspielern möglich machen.

Mit einer Mannschaft aus dem oberen Drittel bekommt man außerdem mehr und bessere Sponsorenangebote. Durch geschicktes Verhandeln kann man oft mehrere hunderttausend Mark herausschlagen. Am besten geht man gleich reihum, bis zwei der Sponsoren ausgestiegen sind. Dann sollte man allerdings schnell zugreifen – ohne Werbung hat man keine Chance, seinen Verein über die Runden zu bringen (es könnte ein Spieler langfristig ausfallen und ersetzt werden müssen).

• Bei der anschließenden Kalkulation sollte man sich nicht überschätzen, da sie am Ende der Saison für die Lizenzvergabe entscheidend ist.

• Beim Punkt Trainingslager sollte man ruhig die vollen 900.000 DM kalkulieren, da der Besuch des Trainingslagers zur Steigerung der oftmals angeschlagenen Form der Spieler unverzichtbar ist, wenn man keine Amateurkicker in seiner Mannschaft haben will.

• Dies gilt auch für die medizinische Versorgung. Wer hier am falschen Ende spart, könnte mit etwas Pech vor einer Rumpfmannschaft stehen.

• Jugendarbeit sollte nicht vernachlässigt, aber auch nicht übertrieben werden, da Jugendkicker oft nur die Stärke 1 – 2 haben. Daher reicht ein Jugendspieler pro Saison (Jugendspieleraufwand ca. 500 000 DM).

• Pokaleinnahmen sollte man nicht zu hoch einschätzen, da man bei einem schwachen Spiel eine böse Überraschung erleben und vor großen Verlusten stehen könnte. Bei Europapokalteilnahme sind Einnah-

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die beiden POWER-PRÄMIEN machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der *POWER PLAY*.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit – die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Fax-Maschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln.

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Tips & Tricks-Hotline

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Tips & Tricks Telefon-Hotline**, die wir in Zusammenarbeit mit dem **CPS Versand Frank Heidak** veranstalten. Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen POWER PLAY-Tips-Magier für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:

Computerspiele:
0 89/46 13-3 35
Videospiele:
0 89/46 13-3 36

Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die *POWER PLAY*-Redaktion unter dem Stichwort "DOC DÜSE".





	Amiga	PC	CD-ROM
10 Jahre Interplay Anthologie /dt	–,–	–,–	99,00
1942 - The Pacific Air War /dt *	**–,–**	**91,95**	**99,00**
Aces of the Pacific & Mission Disk. /dt	–,–	79,95	–,–
Aces over Europe /dt	–,–	69,95	–,–
Alone in the Dark 2 /dt	–,–	92,95	V,mö
Ambermoon /dt	**72,95**	**V,mö**	**–,–**
Anstoss /dt	67,95	67,95	*99,00
Aufschwung Ost /dt	59,95	67,95	–,–
Battle Isle + Data Disk. /dt	66,95	73,95	–,–
Battle Isle 2 /dt	**V,mö**	**79,95**	**85,95**
Beneath a Steel Sky /dt	**54,95**	**63,95**	**89,95**
Brian the Lion /dt	51,95	–,–	–,–
Bubba 'n' Stix /dt	47,95	–,–	–,–
Bundesliga Man.Professional 2.0 /dt	66,95	66,95	–,–
Burning Steel Edition /dt	–,–	–,–	94,95
Burning Steel 2	**–,–**	**87,95**	**72,95**
Cannon Fodder /dt	**51,95**	**59,95**	**–,–**
Carriers at War 2	–,–	67,95	–,–
Christoph Kolumbus /dt	73,95	79,95	–,–
Civilization /dt	78,95	91,95	–,–
Comanche /dt	–,–	94,95	–,–
Comanche Mission Disk. 1 /dt	–,–	49,95	–,–
Comanche Mission Disk. 2 /dt	–,–	57,95	–,–
Comanche + Mission Disk. 1 und 2 /dt	–,–	–,–	99,00
Cool Spot /dt	53,95	–,–	–,–
Daemonsgate /dt	–,–	52,95	69,95
Darkmere /dt	**54,95**	**V,mö**	**–,–**
Das Schwarze Auge /dt	73,95	77,95	68,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö
Day of the Tentacle /dt	–,–	94,95	99,00
Der Clou /dt	**67,95**	***79,95**	***79,95**
Der Planer /dt	–,–	82,95	84,95
Die Siedler /dt	**79,95**	***79,95**	**V,mö**
Dune 2 /dt	52,95	62,95	–,–
Elder Scrolls	–,–	72,95	–,–
Elfmania /dt	V,mö	–,–	–,–
Elite 2 - Frontier /dt	**53,95**	**69,95**	**66,95**
Empire Deluxe /dt	–,–	72,95	72,95
Epic Pinball 1 + 2	–,–	79,95	–,–
Eye of the Beholder 1-3 /dt	–,–	–,–	94,95
Eye of the Storm /dt	59,95	–,–	87,95
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	67,95	91,95	–,–
F-14 Fleet Defender /dt	**–,–**	**91,95**	**–,–**
Flight Simulator 5.0 /dt	–,–	135,00	–,–
Formula 1 Grand Prix /dt	78,95	89,95	–,–
Gabriel Knight /dt	–,–	69,95	82,95
Genesia /dt	54,95	59,95	–,–
Goal! /dt	52,95	58,95	–,–
Gunship 2000 /dt	67,95	91,95	–,–
Hanse - Die Expedition /dt	**41,95**	**41,95**	**–,–**
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	69,95	63,95
Horde	–,–	–,–	115,00
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	87,95	94,95	69,95
Indy Car Racing /dt	**–,–**	**69,95**	**–,–**
Lands of Lore /dt	–,–	59,95	89,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	**–,–**	**64,95**	**89,95**
Leisure Suit Larry 6 /dt	–,–	69,95	V,mö
Links 386 Pro /dt	–,–	93,95	–,–
Lothar Matthäus /dt	64,95	71,95	–,–
Mad Dog McCree	–,–	–,–	73,95
Mad News /dt	**V,mö**	**79,95**	**V,mö**
Magic of Endoria /dt	*69,95	85,95	–,–
Master of Orion /dt	–,–	89,95	–,–
Mechwarrior 2	–,–	V,mö	V,mö
Mr. Nutz /dt	**46,95**	**–,–**	**–,–**
Myst /dt	–,–	–,–	115,00
NHL Hockey /dt	**–,–**	**79,95**	**–,–**
Outpost /dt	–,–	V,mö	V,mö
Pacific Strike /dt	**–,–**	**81,95**	**V,mö**
Pacific Strike Speech Pack /dt	**–,–**	**34,95**	**–,–**

	Amiga	PC	CD-ROM
Pinball Dreams Deluxe /dt	–,–	–,–	69,95
Pinball Fantasies /dt	–,–	59,95	–,–
Pinball Dreams & Fantasies /dt	**59,95**	**–,–**	**–,–**
Pirates! Gold /dt CD 32	58,95	89,95	–,–
Pizza Connection /dt	**77,95**	**84,95**	**–,–**
Police Quest 4 /dt	–,–	69,95	V,mö
Privateer /dt	–,–	86,95	V,mö
Privat. Special Operations 1 /dt	**–,–**	**37,95**	**–,–**
Puggsy /dt	51,95	–,–	–,–
Rebel Assault /kompl. dt.	**–,–**	**–,–**	**87,95**
S.U.B. /dt	67,95	67,95	–,–
SSN-21 Seawolf /dt *	–,–	82,95	–,–
Sam & Max /dt	**–,–**	**94,95**	**–,–**
Sam & Max	–,–	–,–	87,95
Sensible Soccer '93 /dt	47,95	58,95	–,–
Sim City 2000 /dt	**–,–**	**89,95**	**–,–**
Simon the Sorcerer /dt	71,95	92,95	–,–
Skidmarks /dt	**47,95**	**–,–**	**–,–**
Software Manager /dt	67,95	67,95	–,–
Star Trek Amiga 1200	53,95	–,–	–,–
Star Trek /dt	–,–	79,95	99,00
Star Trek 2 /dt	–,–	85,95	–,–
Starlord /dt	–,–	91,95	–,–
Strike Commander /dt	–,–	89,95	–,–
Strike Com. + Speech + Operations /dt	–,–	–,–	89,95
Strike Com.Tactical Operations /dt	–,–	38,95	–,–
Subwar 2050 /dt	–,–	89,95	–,–
Subwar 2050 Mission Disk. /dt	**–,–**	**V,mö**	**–,–**
Summer & Winter Challenge /dt	–,–	–,–	34,95
Syndicate /dt	61,95	79,95	–,–
Syndicate Mission Disk. /dt	**V,mö**	**37,95**	**–,–**
Syndicate & Mission Disk. /dt	–,–	–,–	99,00
T.F.X. /dt	–,–	92,95	99,00
Terminator Rampage /dt	–,–	87,95	–,–
Tie-Fighter	**–,–**	**V,mö**	**–,–**
Tornado /dt	59,95	–,–	–,–
Tornado + Mission Disk. 1 /dt	–,–	79,95	79,95
Turrican 3	46,95	–,–	–,–
UFO /dt	***69,95**	**91,95**	**V,mö**
Ultima 7 /dt	–,–	84,95	–,–
Ultima 7 Teil 2 /dt	–,–	81,95	–,–
Ultima 7 Teil 1 & 2 + alle Zusatzdisketten /dt	**–,–**	**–,–**	**115,00**
Ultima 8 - Pagan /dt	**–,–**	**81,95**	**–,–**
Ultima 8 - Pagan Speech Pck /dt	–,–	34,95	–,–
Ultima 8 - Pagan & Speech Pack /dt	**–,–**	**–,–**	**115,00**
Ultima Underworld 1 & 2	–,–	–,–	89,95
Ultima Underworld 1 /dt	–,–	74,95	–,–
Ultima Underworld 2 /dt	–,–	74,95	–,–
Who shot Johnny Rock?	**–,–**	**–,–**	**89,95**
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	–,–	69,95	–,–
X-Wing /dt	–,–	94,95	–,–
X-Wing Miss. Disk. 1 + Upgrade Kit /dt	–,–	57,95	–,–
X-Wing Miss. Disk. 2 - B-Wing /dt	**–,–**	**43,95**	**–,–**
Zeppelin /dt	–,–	79,95	V,mö
Zool 2 /dt	46,95	–,–	–,–

V,mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Computer-ZUBEHöR

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	**49,95**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	**139,00**
Gravis analog Joystick PC	**67,95**
Gravis analog Joystick Pro PC	**79,95**
Gravis Game Pad Amiga & Atari ST	**33,95**
Gravis Game Pad PC	**41,95**
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	**119,00**
Sound Blaster Pro Basic Edition /dt	**159,00**
Sound Blaster 16 Basic Edition /dt	**219,00**
Sound Blaster 16 Multi CD /dt	**299,00**
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	**369,00**

Sonder-Angebote

	Amiga	IBM-PC	Atari ST	
Alien Breed Special Edition	*21,95*	*–,–*	*–,–*	
Another World /dt	*25,95*	*25,95*	*29,95*	
Assassin Special Edition /dt	*20,95*	*–,–*	*–,–*	
Blues Brothers /dt	*17,95*	*17,95*	*–,–*	
F-15 Strike Eagle 2 /dt	*29,95*	*29,95*	*30,95*	
F-16 Falcon /dt	*25,95*	*–,–*	*–,–*	
F-19 Stealth Fighter /dt	*29,95*	*29,95*	*32,95*	
F-29 Retaliator /dt	*28,95*	*35,95*	*24,95*	engl.
Great Courts 2 /dt	*21,95*	*21,95*	*25,95*	
Indiana Jones 3 /dt	*36,95*	*36,95*	*–,–*	
King's Quest 1 oder 2 /dt je	*25,95*	*25,95*	*–,–*	
Leisure Suit Larry 1 /dt	*25,95*	*25,95*	*27,95*	
Leisure Suit Larry 2 /dt	*25,95*	*27,95*	*–,–*	
M1 Tank Platoon /dt	*25,95*	*25,95*	*30,95*	
Mad TV /dt	*36,95*	*36,95*	*–,–*	
Mario Andretti Racing	*–,–*	*24,95*	*–,–*	
Pirates! /dt	*23,95*	*24,95*	*24,95*	
Police Quest 1 oder 2 /dt je	*29,95*	*29,95*	*31,95*	
Railroad Tycoon /dt	*29,95*	*29,95*	*82,95*	
Secret of Monkey Island /dt	*36,95*	*36,95*	*29,95*	engl.
Silent Service 2 /dt	*29,95*	*29,95*	*82,95*	
Sim Ant oder Sim Earth /dt je	*35,95*	*35,95*	*–,–*	
Space Quest 1 /dt	*29,95*	*29,95*	*29,95*	
Street Fighter 2 /dt	*25,95*	*–,–*	*29,95*	
Turrican 1 oder 2 /dt je	*22,95*	*–,–*	*22,95*	
WWF European Rampage Tour	*21,95*	*21,95*	*21,95*	
Wing Commander	*–,–*	*25,95*	*–,–*	
Wing Commander /dt	*39,95*	*–,–*	*–,–*	
Zool /dt	*23,95*	*23,95*	*53,95*	

MEGA-HITS

Battle Isle 2 /dt	**79,—**	*PC*
	85,—	*CD-ROM*
Die Siedler /dt	**79,—**	*Amiga & PC*
Hanse - Die Expedition /dt	**42,—**	*Amiga & PC*
Mr. Nutz /dt	**47,—**	*Amiga*
Pacific Strike /dt	**82,—**	*PC*
UFO /dt	**69,—**	*Amiga*
	89,—	*PC*
Ultima 8 - Pagan /dt	**82,—**	*PC*
	115,—	*CD-ROM*

So könnt Ihr gleich bestellen: *Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.*

Postfach 1113 • 46361 Bocholt   Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

men von ca. 1 000 000 Mark so gut wie garantiert (besonders im Landesmeisterwettbewerb).

• Die Kalkulation des Zuschauerdurchschnitts ist ein Erfahrungswert. Nach ein paar Testsaisons mit verschiedenen Clubs kann man sich schon ein gutes Bild vom wahrscheinlichen Publikum während der Saison machen; z.B.: Dortmund rund 30 000 Zuschauer bei 15 und 25 Mark Eintrittspreis.

• Bei Prämien sollte man sich nach der übrigen Kalkulation richten und sie zum Ausgleich benutzen.

• Der Versuchung, Spieler während der Kalkulation zu kaufen, sollte man tapfer widerstehen, so ein Kauf würde die gesamte Kalkulation durcheinanderbringen.

• Sein Stadion sollte man erst einmal in Ruhe lassen.

Die Saison

Bei der Aufstellung sollte man grundsätzlich die stärkste Mannschaft einsetzen, aber auch jungen Spielern eine Chance geben, da diese sehr leicht aufgewertet werden können. Die jungen Spieler eignen sich besonders gut zum Einwechseln.

– Der Einsatz des Liberos hängt davon ab, ob man mit oder ohne Abseitsfalle spielen will. Bei der Abseitsfalle ist es besser, auf den Libero zu verzichten. Spielt man mit Abseitsfalle, setzt man den erfahrensten (Alter + Stärke) Spieler als Libero ein.

• Ein Spielmacher ist nur dann sinnvoll, wenn man einen herausragenden Mittelfeldspieler in seinen Reihen hat. Mit ihm steht und fällt ein Spiel (manchmal jedenfalls...). Beim Spielmacher spielt das Alter keine Rolle.

• Der Freistoßschütze ist idealerweise ein Mittelfeldspieler mit guten Aufwertungsperspektiven. Einer meiner Spieler ist durch seine vielen Freistoßtore innerhalb von drei Jahren von Stärke 5 bis Stärke 8 (!) aufgewertet worden.

• Die Elfmeter sollte der erfahrenste Spieler übernehmen, damit nichts schiefgeht – das kann auch der Torwart sein! Einen Stürmer die Strafstöße schießen zu lassen, um sein Torkonto zu erhöhen, ist eine gute Idee, sofern er die nötige Erfahrung mitbringt. Einem jüngeren Stürmer bringt es eher Nachteile, da er mehr Formpunkte einbüßt als Tore erzielt.

• Die Art der Aufstellung sollte man von der Stärke des Gegners abhängig machen. Gegen schwache Gegner kann man ruhig mehr Stürmer einsetzen, um seine Überlegenheit in Tore umzuwandeln. Ist einem der Gegner jedoch hoffnungslos überlegen, ist eine defensivere Aufstellung mit mehr Abwehrspielern zu empfehlen. Insgesamt sollten in jedem Mannschaftsteil höchstens 5 (im Sturm 4) und mindestens 3 (im Sturm 2) Spieler sein.

• Zum Stadion sei gesagt, daß man, wenn genug Geld vorhanden ist und keine neuen Spieler gebraucht werden, ruhig die Anzahl der Sitzplätze erhöhen kann, da dies die Einnahmen erhöht.

Der Rasen sollte erst bei "Mittelmäßig" ausgebessert werden.

Training

In das Training gehört auf jeden Fall Freistoßtraining, da diese während des Spiels häufig vorkommen. Gezieltes Üben kann so manches Spiel entscheiden oder den Freistoßschützen zum Torschützenkönig machen.

• Elfmeter müssen eigentlich nur vor entscheidenden Pokalspielen trainiert werden, um ein mögliches Elfmeterschießen gut ausgehen zu lassen.

• Alleingänge fördern den Sturm und können einer schwachen Trefferquote entgegenwirken. Auch bei Formschwächen im Sturm sind sie sehr sinnvoll.

• Tacklings wirken ähnlich wie Alleingänge, nur auf die Abwehr bezogen.

• Spielzüge sind nur sinnvoll, wenn die Fans mit dem Spiel der Mannschaft unzufrieden sind.

• Abseitsfalle ist im großen und ganzen nicht sinnvoll, da man in der Aufstellung der Abwehr eingeschränkt ist. Es ist also nicht möglich, seine Abwehr durch Neueinkäufe zu stärken, ohne daß die Abseitsfalle darunter leidet und man sie mühsam wieder aufbauen muß. Deswegen dauert es einige Zeit, bis die Stärke der Abseitsfalle auf die "neutralen" zehn Punkte gebracht ist. Außerdem kann man die Aufstellung der Abwehr nicht ohne Stärkeverlust variieren. Durch das Weglassen der Abseitsfalle wird zudem ein weiterer Trainingstag frei.

• Gymnastik ist vor allem während der Wintermonate wichtig, da dann die Verletzungsgefahr am größten ist.

• Kondition sollte vor wichtigen Pokal- und Ligaspielen gepowert werden. Konditionstraining hilft, Verlängerungen zu gewinnen und verhindert, daß man sich in den Schlußminuten noch einen Gegentreffer fängt.

• Öfter mal Regenerationspausen einlegen – besonders bei extrem einfachen Ligaspielen, damit sich die Mannschaft erholen kann. Das steigert die Durchschnittsform und erhöht die Moral.

• Um einen neuen Spieler in die Mannschaft einzuführen und ihm die eigene Taktik beizubringen, sollte man mit ihm ein Einzeltraining absolvieren. Es ist auch von Vorteil, leistungschwache Spieler durch gezieltes Einzeltraining zu fördern.

• Mit der Siegprämie sollte man vorsichtig sein und auch bei großem finanziellen Spielraum nicht immer 9.000 Mark geben. Diese hohe Prämie sollte ganz wichtigen Liga- und Pokalspielen vorbehalten sein, da sie bei zu häufiger Anwendung ihre Wirkung verliert.

• Ganz wichtig ist es, so oft wie möglich fair zu spielen. Das kommt der Form der Spieler sehr zugute und steigert die langfristigen Gewinnchancen enorm. Bei hoher Führung (ab 3:0) ist es am besten, "lieb & nett" zu spielen. Hierdurch wird die Form der Spieler noch mehr gesteigert und sie kriegen dann praktisch keine Karten mehr. Hart oder brutal zu spielen bringt nur Nachteile und sollte auf jeden Fall vermieden werden. Allerhöchstens in den Schlußminuten ist es für das Kippen eines Spiels zu gebrauchen.

• Die Spieltaktik hängt vom jeweiligen Gegner ab (s.o.). Nur "Brechstange" oder "Abwehrriegel" sind als Anfangstaktiken sinnlos.

Transfers

Der beste Kauf zu Beginn des Spiels ist ein Schnäppchen (Spieler mit Fragezeichen auf der Auslandstransferliste). Sie sind im allgemeinen sehr empfehlenswert, da sie sehr oft Nationalspieler sind (Stärke 6) und meist nur relativ wenig Gehalt verlangen. Anschließend sollte man versuchen, den unnötigen "Füllstoff" aus seiner Mannschaft zu entfernen. Besonders alte, mittelmäßige Spieler sollte man versuchen loszuwerden. In der ersten Saison ist das meistens Glückssache, da die meisten Spieler noch laufende Verträge haben und leider auch auf diese bestehen.

• Später im Spiel, wenn mehr Geld vorhanden ist, ist ein Auslandseinkauf dann sinnvoll, wenn kein geeigneter Spieler auf der Inlandstransferliste steht. Die Auslandsspieler sind zwar meist doppelt so teuer wie die inländischen; ein Kauf lohnt sich aber trotzdem. Am besten sucht man sich einen Spieler bis 23 Jahre mit Stärke 5. Der ist gerade noch bezahlbar und hat exzellente Aufwertungschancen.

• Insgesamt sollte man sich nicht eine Mannschaft zusammenkaufen, sondern versuchen, aus den vorhandenen Spielern das Beste zu machen. Zu alte Spieler müssen natürlich trotzdem durch jüngere ersetzt werden.

• Sollte man sich entscheiden, einen Spitzenspieler zu verkaufen, sollte er möglichst ins Ausland wechseln, da er dort eine höhere Ablösesumme erbringt und einem außerdem nicht in der Liga schaden kann.

• Vertragsverhandlungen sollten vor der Aufwertung der Spieler, also vor dem Ende der Saison, verlängert werden, denn so kommt man um einiges billiger weg. Wenn also ein Spieler, dessen Vertrag ausläuft, auf dem besten Weg zu einer Aufwertung ist, sollte man ihm noch schnell einen neuen Vertrag anbieten.

Mit dieser Taktik habe ich es geschafft, Nationaltrainer zu werden.

Ambush At Sorinor

Phillip Ratzburg aus Bremervörde kann kein Hinterhalt schrecken.

Die Clans

• Rokan (Barbaren):

In diesem Clan könnt Ihr hauptsächlich auf Infanterie zurückgreifen. Die angebotenen Bogenschützen und Speerwerfer sind schlecht und Zauberer stehen nur selten zum Verkauf.

• Ylatrius (Schwarzmagier):

Hier findet Ihr starke Zauberer und teure (dafür aber gut ausgebildete) untote Kreaturen. Bogenschützen und Speerschleuderer gibt es praktisch nicht.

• Grlzx (Orks):

Clan Grlzx vertraut auf alle möglichen (Zwei-)kämpfer, wie beispielsweise Goblins, Trolle, Gnomen und natürlich auf sich selbst. Die einzigen Entfernungskämpfer sind die Speerwerfer der Orks, auf die Zau-

berer wird dabei allerdings möglichst verzichtet.

• Drokal (Zwerge):
Die Zwerge sind ein stolzes Volk, deswegen werdet Ihr es in erster Linie mit Zwergenkämpfern zu tun haben. Ausnahmen gibt es nur, wenn der Auftrag geheim ist oder die Zwerge aus Glaubensgründen nicht eingreifen können.

• Twillin (Elfen):
Bei den Elfen gibt es sehr gute Bogenschützen anzuheuern, als Infanterie dienen nur die schwachen Elfenkrieger. Dafür könnt Ihr oftmals "Elementals" anheuern und Magier trifft man ebenfalls häufig an (schade, daß die Twillins lieber beschützen als selbst anzugreifen).

• Sernevan (Händler):
Die Händler beschäftigen alle möglichen Krieger, allein Zauberer oder magische Geschöpfe sind selten zu kaufen.

Allgemein

Überfälle sind in der Regel einfacher als Beschützungsaufträge, da die Eskorten der VIP`s oftmals ausschwärmen und die Opfer fast ungeschützt durch das Gebiet spazieren. Eine kleine Truppe aus schnellen Helden oder Elitekämpfern hat hier leichtes Spiel. Bei Hinterhalten kaufe ich mir meistens eine kleine schlagkräftige Gruppe, weil sie leichter zu verstecken und beweglicher ist als eine große Mannschaft.

Versucht Ihr Euch als Leibwächter, solltet Ihr den Schwerpunkt auf große Truppen legen, die als Blocker dienen. Zauberer sind bei beiden Auftragsarten einsetzbar, Truppen mit Bogen oder Speeren solltet Ihr bei Beschützeraufträgen zu Hause lassen. Die Bezahlung der Aufträge ist in den allermeisten Fällen angemessen, d.h. Ihr solltet nicht mehr als ca. 50 Geldeinheiten als Gewinn einkalkulieren, wenn Ihr Eure Söldner einkauft!

Truppen

• Infanterie
Besonders gute Zweikampftruppen sind: Alle Heldentypen und die meisten Elitekämpfer (bis auf die Elfen), sowie die Elemente Wasser und Luft.

• Fernkämpfer
Die meisten Speerwerfer und Bogenschützen sind ihre Bezahlung nicht wert! Ausnahmen bilden die verschiedenen Elfen und die Tekhir Elitetruppen.

• Zauberer
Eine Bereicherung für jede Armee! Besonders gut sind die Königin des Todes sowie die Magier, die Giftgas verwenden.

Aufstellung von Söldnern und Fallen

• Bei Killings
Plaziert Eure Soldaten nicht zu nahe am Eingang, denn die ausschwärmende Eskorte würde Euch zu leicht entdecken und die Mission würde in einem Gemetzel bei den falschen Truppen enden. Entfernt die Truppen nicht allzu weit vom nächsten Wald. Im Notfall können die Söldner dort Schutz suchen und sich verstecken. Versucht immer vor die Gruppe der VIP`s zu kommen, denn einer fliehenden Meute nachzustellen ist mehr als schwer! Stellt Fallen möglichst nur in Hohlwegen auf oder an Stellen, an denen ziemlich sicher Soldaten vorbeikommen (Brücken sind ebenfalls geeignete Orte für das Plazieren von Fallen).

• Bei Eskorten
Laßt immer eine (kleine) Gruppe im Rücken Eurer VIP`s aufpassen, denn werdet Ihr eingekreist, kann das Euren Tod bedeuten.Dann könnt Ihr im Ernstfall sofort zurückschlagen und die kostbaren VIP´s in Sicherheit bringen. Bleibt nie zu lange an einem Ort stehen, sonst werdet Ihr unweigerlich umzingelt. Bei Aufträgen, bei denen die VIP`s irgendwo im Gelände stehen, laßt sie solange warten, bis Eure Soldaten herangekommen sind.

(Tip: Solltet Ihr es gar nicht auf oben beschriebenem Weg schaffen, stellt eine Truppe auf, klickt auf "go" und markiert eine Stelle nahe der Plazierung der VIPs. Eure Truppe hat sich einen Schritt auf die VIP`s zubewegt. Wenn das Spielchen oft genug wiederholt worden ist, steht Eure Armee direkt neben den VIP`s und Ihr habt nichts zu befürchten. Wollen wir zumindest hoffen.)

• Noch ein Tip
Habt Ihr gerade sehr viele Aufträge in den Sand gesetzt und seid dementsprechend arm: Seht Euch alle Angebote an, wählt den mit dem höchsten Downpayment (Vorauszahlung) aus, kauft keine Truppen und geht auf "Quit Game". Jetzt habt Ihr Euch zwar bei einem Clan unbeliebt gemacht, dafür aber wieder ausreichend Geld. Wer alle Tips beachtet, sollte mit Ambush at Sorinor keine Probleme mehr haben.

Dragonsphere

Markus Müller aus Berlin hat sich Microprose Fantasy-Adventure zur Brust genommen.

Euer Abenteuer beginnt im Schloß. Im Zimmer der Königin findet Ihr links im Bücherregal ein paar Tagebücher, die Ihr lesen könnt (open). Im Zimmer unter dem Beginn könnt Ihr den rechten Wandteppich zur Seite ziehen (push).

Der Beginn

Nach dem Gespräch aufstehen und umziehen (automatisch). Buch auf Truhe lesen (open).

• Eßzimmer

Auf dem Tisch links findet Ihr einen Goblet.

• Thronraum

Sprecht mit dem Bruder und seht Euch auf dem mittleren Tisch die Dragonsphere an (ruhig mal berühren).

• Councilraum

Nach dem Tisch nehmt Ihr das Schwert und den Shildstone vom Tisch. Ihr könnt Euch noch die Pergamente ansehen, die auf dem Tisch liegen. Die Zelle ist vorerst unwichtig.

• Marktplatz:

Sprecht hier mit allen Leuten. Ihr erfahrt so eine Menge über die bevorstehenden Aufgaben. Von dem Händler am Stand könnt Ihr ein paar Früchte kaufen.

Verlaßt nun den Platz und macht Euch auf zu den Verwandlern. Mit den Wachen müßt Ihr zu Beginn ein wenig reden und sie überzeugen, Euch durchzulassen. Dies passiert jedoch nur, wenn Ihr den Soldaten einen Gegenstand überlaßt (keine Angst, den gibt es nach dem Verlassen wieder).

Nun geht es nach rechts, bis Ihr zum Sumpf kommt, in dem ein Monster sein Unwesen treibt. Benutzt hier den Spellstone mit dem Monster, dann könnt Ihr unbeschadet weiter nach rechts. Vergeßt nicht die blauen Tentakelteile, die am Ufer links neben dem Schild liegen, mitzunehmen.

Im nächsten Bild trefft Ihr auf einen alten Mann, mit dem Ihr sprechen solltet. Gebt ihm die zweite Antwort und Ihr erhaltet ein Geschenk: den Polystone.

Nach dem Gespräch geht es automatisch in die Höhle der Träume, wo Ihr ein paar Visionen habt und auch eine doll findet. Wieder draußen, sprecht Ihr nochmals mit dem alten Mann, der Euch jetzt interessante Dinge über die anderen Rassen verrät.

Zurück zu den Wachen, die Ihr ansprecht und dafür Euren Gegenstand zurückerhaltet. Weiter in die Wüste.

Bevor Ihr sie allerdings betretet, solltet Ihr den Goblet haben, da Ihr sonst schnell verdurstet. Ihr kommt zu einem alten Eremiten, den Ihr ansprecht. Irgendwie müßt Ihr das Gespräch auf Soptus lenken, worauf Euch der Alte den Weg erklärt (hoffentlich habt Ihr Euch die Worte des alten Shapeshifters gemerkt...).

Nehmt Euch einen Knochen (rechts auf dem Haufen) und macht Euch auf den Weg; Norden, Norden, Westen, Norden, Norden. Ihr kommt zu einer Oase mit einem Zelt.

Sprecht die Schamanen vor dem Zelt an (Ika hei, ..., Soptus). Fragt die beiden nun noch nach "knowledge" und Ihr versteht von nun an die Sprache. Seid Ihr freundlich zu ihnen, bekommt Ihr ein Geschenk – einen Powerstone. Sprecht nun mit der Wache und gebt die letzte Antwort. Im Zelt unterhaltet Ihr Euch mit dem Kalifen (Antworten 2 3 4 2 = Infos) und seid immer nett. Schließlich müßt Ihr ein Spiel gegen den Kalifen wagen – es ist allerdings so einfach, daß es keiner Erklärung bedarf. Einfach immer nur einen Stein anklicken. Habt Ihr dreimal gewonnen, sagt Ihr, Ihr hättet nun genug von der Spielerei und Ihr erhaltet drei Geschenke: Takshashl, Statue und Ring. Nun könnt Ihr noch einmal mit dem Kalifen sprechen und ihn dann verlassen. Weiter geht es bei den Elfen.

Gleich zu Beginn trefft Ihr auf eine Elfe, die auf einem Stein sitzt. Sprecht sie freundlich an und fragt sie nach dem König. Beschließt Ihr das Gespräch mit "thank you.... children", macht die Elfe Euch den Weg ins Labyrinth frei.

Rein in den Irrgarten. Hier müßt Ihr nun mit einem bestimmten fliegenden Sternchen sprechen. Sucht also alle roten Sterne ab und sprecht dann mit Ralph (er muß rot sein). Fragt ihn, ob Ihr den Weg sicher durchqueren könnt. Er verneint dies zwar, aber trotzdem entfernen sich alle Wesen und Ihr könnt weiter nach links.

Schließlich landet Ihr beim Schmetterlingskönig, der Euch ein paar sehr seltsame Fragen stellt. Hier die Antworten zum ersten Quiz: 1, 1, 2, 2, 3. Ihr erhaltet den zweiten Powerstone und gebt dann die 2. Antwort. Es folgt ein weiteres Quiz (1, 1, 1). Danach noch mal die erste Antwort geben und den König ausfragen. Er überreicht Euch noch eine geschnitzte Vogelfigur und verabschiedet sich anschließend. Benutzt gleich das Schwert mit der Vogelfigur (carve up), worauf Ihr eine Flöte erhaltet.

Geht weiter nach links (Vorsicht vor den Fröschen!) und pflückt bei den Blumen in der Mitte (ganz links) die Kristallblume. Verlaßt das Elfenreich und macht Euch auf zum Turm des großen bösen Magiers.

Gleich zu Beginn solltet Ihr Euch den linken großen Felsen genauer ansehen. Es erscheint nämlich eine Frau, die sich dahinter versteckt hat. Nachdem Ihr Euch mit ihr unterhalten habt, überreicht sie Euch ein Amulett und verschwindet wieder. Weiter nach links und am Wasserfall vorbei. Ihr findet hier auf dem Boden ein Nugget. Zurück zum Wasserfall und in die dahinterliegende Höhle. Ihr trefft auf einen Mönch, der Euch ein paar wichtige Dinge erzählt.

Nun zurück zum Ausgangspunkt, wo Ihr Euch daranmacht, den Berg zu besteigen. Bei Eurem ersten Zwischenstopp am Nest blast Ihr in die Pfeife, worauf ein Shak erscheint, den Ihr wieder ein wenig ausfragen könnt. Bevor Ihr weiter in die Höhle steigt, greift Ihr Euch noch ein paar Federn, die überall verstreut liegen (z.B. links neben Euch). Nachdem Ihr eine Feder mit dem Knochen verbunden habt (put bones on feather), setzt Ihr den Aufstieg fort.

Hier erscheint plötzlich Eure Freundin und ein Monster. Zieht das Schwert und attackiert damit das Ungeheuer. Das Mädchen kommt Euch zu Hilfe und stürzt mit ihm in den Abgrund. Schöne Bescherung. Doch könnt Ihr Euch erst später darum kümmern.

Es geht zunächst nach links, wo Ihr auf einen weiteren Vogel trefft, der Euch den Weg versperrt. Sprecht das Wesen freundlich an und Ihr erhaltet wieder Informationen. Nun



braucht Ihr noch den "Mud", der hier links neben dem Wasserfall liegt. Zurück nach rechts und den Weg hinaufgeklettert.

Ihr landet endlich beim Turm, den Ihr von hinten umgehen müßt. Wollt Ihr nun in die Tür hinein, greifen Euch ein paar Pflanzen und stellen Euch drei dumme Fragen; hier die Antworten: 1, 2, 4. Die Tür öffnet sich und ihr könnt endlich in den Turm.

• Erdgeschoß:

Das Auge an der rechten Wand müßt Ihr mit dem "Mud" bewerfen, da Ihr sonst immer abgeschossen werdet.

– Zwei Knöpfe an der Wand: Dies ist eine Art Fahrstuhl. Der obere Knopf (push) bringt Euch in die erste Etage, der untere Knopf (push) in das Untergeschoß.

• Im Studierzimmer:

Auf dem linken Steinpodest findet Ihr eine Musikbox und auf dem rechten kleinen Schränkchen eine kleine blaue Kugel – den Vortexstein.

• Im Labor:

Benutzt gleich zu Beginn den Vortexstein mit dem lebenden Seil (take magic from...). Nachdem diese seltsame Schlange ihr Leben ausgehaucht hat, könnt Ihr Euch das Seil greifen. Auf der rechten Seite bemerkt Ihr ein paar Rattenkäfige, von denen einer bewohnt ist. Öffnet ihn und nehmt die tote Ratte heraus. Das leblose Tier packt Ihr in den Gefrierschrank (freezer) und nehmt es wieder raus; Ihr habt nun einen "Rat-Icilcle".

Nun widmet Ihr Eure Aufmerksamkeit dem mittleren Labortisch. Ihr findet auf dessen linker Seite eine Flasche, die Ihr aufnehmt und gleich auf die Metallplatte in die Mitte des Tisches packt. Nun müßt Ihr die Verschlüsse der beiden Reagenzgläser öffnen. Nachdem die Flasche voll ist, nehmt sie mit und Ihr befindet Euch im Besitz von Säure.

Im Fackelraum nehmt Ihr die Fackel von der Wand (hinten links) und benutzt die Säure mit dem verrosteten Gitter auf dem Boden (pour out...). Bindet das Seil (tie...) an die Ketten der Wand links von dem Loch und schaut hinunter.

Geht nun zum Aufzug und laßt Euch mit diesem nach unten bringen. Im Untergeschoß angelangt, könnt Ihr mit der Fackel in den hinteren Raum gehen. Nachdem dieser Raum nun ein wenig heller wirkt, geht es wieder ins Erdgeschoß in den Fackelraum. Ihr könnt nun an dem Seil das Loch hinunterklettern und gelangt so in den Besitz des dritten Powerstones. Mit dem Aufzug geht es nun in den ersten Stock.

Erste Etage

Am Beginn gilt es, den "Rat-Icicle" mit dem rechten Türrahmen zu benutzen. Nachdem sich der Türrahmen ein wenig abgekühlt hat, könnt Ihr die Tentakelstücke benutzen, um eine Teleporttür zu erhalten.

Im Maschinenraum müßt Ihr diese Tür mit dem Fenster benutzen. Das Wasser wird in den Lavaraum umgeleitet und kühlt die ganze Sache ein wenig ab. Ihr könnt nun den Lavaraum gefahrlos durchschreiten.

• Der Zauberer:

Nachdem der böse Magier Euch zwei Powersteine abgenommen hat, müßt Ihr schnell mit dem Polystein den letzten Powerstein (blau) verdoppeln (mimic). Ihr könnt Euch wieder bewegen und werft den blauen Powerstein in den "Circle of Spheres".

Der Zauberer ist besiegt und Ihr macht Euch daran, seine Habseligkeiten aufzusammeln, als da wären: eine "Black Sphere" (auf dem Boden), eine Karte (an der hinteren Wand), ein Kristall und ein "Spiritbundle" (beides in der Truhe ganz rechts). Verlaßt das Zimmer und Ihr landet vor dem Schloß.

Es geht nun einmal den Berg runter und nach links. Der Vogel hat inzwischen den Weg geräumt und nachdem Ihr mit dem Shak gesprochen habt, geht es weiter nach links oben. Ihr kommt zu einem Abgrund, den Ihr durch Springen auf einige Pfeiler überwinden müßt. Seht Euch die Karte an, erkennt Ihr einen eingezeichneten Weg, den es einzuhalten gilt.

Endlich auf der anderen Seite angelangt, könnt Ihr Euch den "Magic Belt" aus dem Nest nehmen. Es erscheint daraufhin ein Shak, der Euch nach unten bringt. Nun geht es wieder nach rechts und in die Höhle hinter dem Wasserfall, wo die verletzte Llanie liegt. Ihr sprecht mit dem Mönch und fragt ihn, wie Ihr der Jungfrau helfen könnt.

Geht dann zu Llanie und sprecht sie erst an: Thou art a rose – But no! For no rose as fair did ever grow! (das steht in dem Buch im Schlafzimmer des Schlosses). Benutzt dann den "Mystic Vortex" (put magic into...) mit dem Feder/Knochen-Bündel und benutzt das Neuentstandene mit Llanie. Als letztes gilt es, die Puppe mit Llanie zu benutzen (heal Llanie with doll). Die Frau erwacht und überreicht Euch zum Dank ein Pergament mit ihrem Namen darauf.

Nach dem netten Abschied geht es noch einmal in die Wüste. Bei den Schamanen angekommen, spricht man mit ihnen und gibt ihnen das magische Bündel. Ihr macht nun einen Abstecher in die Welt der Geister.

In dieser seltsamen Welt angekommen, fragt man die Schamanen über die bevorstehenden Aufgaben aus und geht dann nach rechts. Wieder gibt es einen Abgrund, den man durch Springen auf die Pfeiler überwindet (Vorsicht vor den Feuerstößen!). Seht Euch wieder die Karte an und haltet Euch an den vorgezeichneten Weg (diesmal in umgekehrter Reihenfolge).

Im nächsten Bild benutzt die Kristallkugel (Invoke power...), womit Ihr die Schlangengrube schnell durchquert hättet. Im nächsten Bild gilt es dann, den großen Vogel abzulenken. Dazu benutzt Ihr den Vortexstein (take magic from...) mit der "Magic Crasp", die vom oberen Bildrand herunterhängt und immer wieder aufblüht. Der Vogel hat nichts mehr zu fressen, werft ihm also das komische Geschenk des Kalifen (Datteln) zu. Nachdem das Untier endlich mit sich selbst beschäftigt ist, nehmt das "Soulegg" aus dem nest und packt dafür die "Black Sphere" hinein. Der Vogel bemerkt den Tausch nicht und Ihr könnt weiter nach links.

Wieder zurück auf dem Boden der Tatsachen, stattet Ihr dem Zelt einen weiteren Besuch ab, nachdem Ihr mit dem Schamanen gesprochen habt. Nun gilt es nochmal zu spielen und zwei Gewinne zu kassieren. Der erste ist eine Flasche mit Fliegen, der zweite ein seltsames Getränk namens Soporific. Sobald der Kalif Euch ein Glas reicht, müßt Ihr davon trinken. Euch wird jetzt ziemlich schlecht und Ihr müßt schnellstens die Puppe benutzen, um Euch selbst zu heilen. Dann habt Ihr die Prüfung bestanden und dürft das Zeugs behalten.

Nun geht es zu den Shapeshiftern. Den Wachen gebt Ihr die Antworten "2, 2, 2, 2" und überreicht ihnen dann ein wenig Soporific. Heilt Euch danach wieder selbst und geht soweit nach rechts, bis Ihr auf ein Monster stoßt das den weiteren Weg versperrt. Sprecht es an und benutzt dann die Puppe mit dem Monster (heal monster...). Ihr könnt nun weiter in das Dorf der Shapeshifter gehen. Sprecht mit der alten Frau vor dem Haus (Greta) und sie überreicht Euch den Shifterring.

Bevor Ihr nun ins Schloß zurückkehrt, macht Ihr noch einen Abstecher ins Elfenreich. Ganz links und zu den Fröschen. Öffnet hier die Fliegenflasche und Ihr könnt Euch die "Keycrown" holen.

Nun ab ins Schloß, wo Euch auch schon die Wache erwartet. Antwortet mit 1, 3, 1, 4, 3, 1, 3, 1. Sobald Ihr der Wache etwas überreichen sollt, benutzt die Puppe, um die Wache zu heilen. Antwortet dann mit der dritten Möglichkeit und man läßt Euch ziehen. Nun müßt Ihr den "Magic Belt" umlegen und könnt so in den Brunnen herunterspringen.

Sicher gelandet könnt Ihr den aufnehmen, der oben liegt. Benutzt nun den Shifterring, um Euch in eine Robbe (seal) zu transformieren. Taucht ins Wasser und schwimmt nach links. Ihr trefft dort die Königin im Gefängnis und sprecht natürlich mit ihr. Zurück in den Anfangsraum und auf die andere Seite (zum Gitter) getaucht. Seht Euch die Falltür an und geht dann einfach nach unten.

Im ersten Raum packt die Statue auf die Treppe (bevor ihr diese verlaßt), worauf Ihr den Raum gefahrlos durchqueren könnt. Im nächsten Raum erwartet Euch ein finsteres Ungeheuer, das Ihr jedoch mit dem bekannten Wort von dem Pergament schnell verscheuchen könnt (speak words on parchment).

Nun seid Ihr endlich beim König angelangt, der jedoch eingesperrt ist. Um ihn zu befreien, verwandelt Ihr Euch in einen Bären (mit dem Shifterring) und schüttelt (push) den Käfig des Königs.

Nachdem dieser frei ist, gebt Ihr ihm das "Soulegg" und sagt ihm, daß Ihr ihn in das Schloß bringt. Er geht durch die rechte Tür. Ihr landet an einer verschlossenen Tür, bei der Ihr zuerst die "Keycrown" aufsetzt (wear) und dann den Schalter rechts neben der Tür aktiviert. Ihr landet im Schloß, wo Euch die Bösewichter schon erwarten. Nachdem Euer Bruder sein Schwert gezogen hat, zieht Ihr Eures (attack Mac with sword...) und benutzt dann das Amulett (invoke) – und...

... Basta.

Iron Helix (MS-DOS)

Heinz-Joachim Hombach & Christian Hanisch aus Ulm haben genau das richtige für alle, die beim Defender verzweifeln: alle Orte, an denen Ihr die DNS und die Videomitteilungen findet.

Anfänger-Modus

Zuerst müßt Ihr auf Deck 6 und im Müllverbrenner (13) die DNS vom Bordarzt holen. Dann schnell auf Deck 1, wo Ihr im Privatquartier des Kommandanten (2) seine DNS findet. Jetzt schnell in das Mannschaftsquartier (4) und die DNS des ersten Offiziers holen. Die DNS des Chefingenieurs findet Ihr im Maschinenraum (12). Die Videomitteilung zum Abschalten des Defenders findet Ihr auf Deck 1 auf der Brücke (1). Die zum Abschuß der Waffen im Maschinenraum (12). Für die, die die erste Mitteilung nicht finden können, keine Panik, es gibt noch eine. Nämlich bei den Hilfstriebwerken (5) auf Deck 2.

Mittlerer Modus

Zuerst müßt Ihr wieder den Müllverbrenner (13) auf Deck 6 und die DNS des Leutnants Garrett holen. Dann ab in den Maschinenraum (12) über die Leiter im Müllverbrenner, und die DNS des Sicherheitschefs aus dem Geheimraum (11) holen. Jetzt müßt Ihr in das wissenschaftliche Labor (6) auf Deck 2 gehen und die DNS des Waffenoffiziers holen. Jetzt könnt Ihr auch in den neuen Raum (7) auf Deck 2 gehen, den es im Anfänger-Modus noch nicht gab und die DNS des Kommandanten holen. Jetzt schnell noch in die Waffenkammer (9) auf Deck 5, wo Ihr die DNS des 1. Offiziers findet. Die Videomitteilung zum Leeren des Nustlastraumes findet Ihr im Mannschaftsquartier (4) auf Deck 2. Die zum Abschalten des Warpmodulations-Umfang erforderliche Mitteilung ist im Geheimraum (11) auf Deck 5.

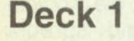


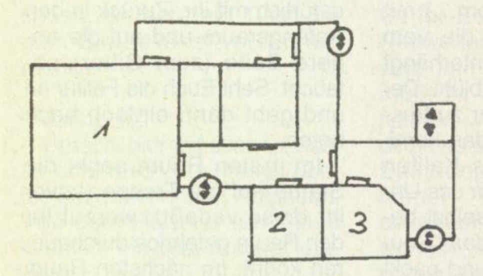
Fortgeschrittenen-Modus

Zuerst müßt Ihr, von oben kommend, in die Leiter auf Deck 2 gehen (Vorsicht! Der Defender kann Euch auch vom 5 Stock aus in der Leiter zu Schrott schießen), wo Ihr die DNS des Sicherheitschefs finden werdet. Jetzt schnell in das Privatquartier des 1. Offiziers (3) auf Deck 1 gehen, wo sich die DNS des Waffenoffiziers befindet. Damit habt Ihr Zugang zur Waffenkammer (9) auf Deck 5, wo Ihr die DNS des Kommandanten bekommt. Mit dieser DNS habt Ihr dann endlich Zugang zu dem neuen Raum (8) auf Deck 4, in dem sich die DNS des 1. Offiziers befindet. Die Videomitteilung zur Selbstzerstörung gibt es auf Deck 5 vor der Tür zum Maschinenraum (10). Die zum Toasten des Defenders findet Ihr in dem neuen Raum (7) auf Deck 2.

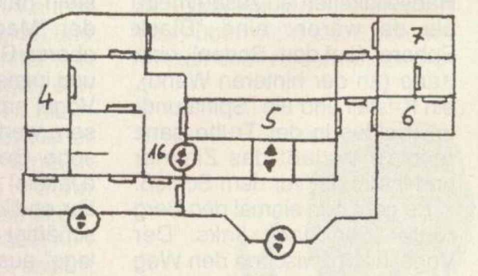
Tips

- Wenn Ihr mal (wenigstens für kurze Zeit) den Defender loswerden wollt, müßt Ihr mit dem Fahrstuhl auf Deck 6 fahren und mit geschlossener (!) Tür warten, bis Euch beide nur noch die Aufzugstür trennt. Dann schnell (!!) auf das gewünschte Deck fahren. Das alles hat natürlich keinen Sinn, wenn Ihr auf Deck 5 wollt.
- Es gibt einen Raum im Schiff, wo Euch der Defender nicht finden kann (auch wenn er direkt daneben steht). Nämlich den Geheimraum (11) auf Deck 5.
- Wenn Ihr Euch in den Leiterschächten bewegt, kann Euch der lästige Blecheimer auch nicht finden (es sei denn, Ihr öffnet eine Tür oder benutzt einen Computer).

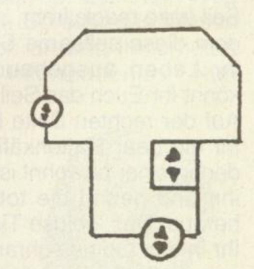




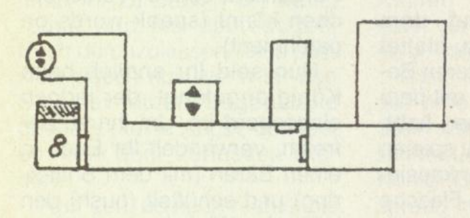
Deck 2



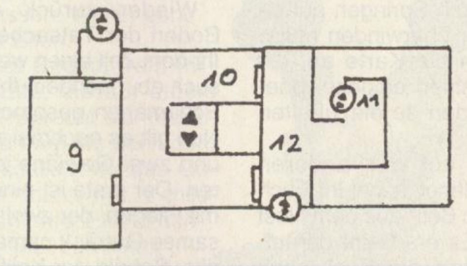
Deck 3



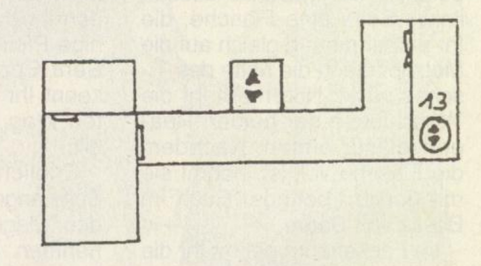
Deck 4



Deck 5



Deck 6



Beneath a Steel Sky

Von Benjamin und Christian Korth aus Krefeld erreichte uns eine Komplettlösung zu Virgins Endzeitabenteuer

Los geht's!

Grundsätzlich sollte man sich mit allen Personen im Spiel unterhalten. Oft scheint es unnötig, hilft aber meistens, wenn man nicht weiterkommt. Anfangs findet man sich in der obersten Etage des Stadtkomplexes wieder. Dort nimmt man zuerst die Eisenstange am linken Bildrand, mit der man die Fire-Exit-Tür öffnet. Diese durchschreiten wir und warten ab was passiert. Nun zurück, runter und dann nach rechts. Das Circuit-Board mit dem mittlerem Abfall benutzen, unser alter Freund findet sich nun in einem tollen Staubsaugergehäuse wieder. Daraufhin versucht man den Transportroboter zu aktivieren. Da dies erfolglos bleibt, spricht man mit Hobbins, welchen wir im rechten Raum finden. Jetzt ist es für Joey ein leichtes, die Reparatur zu übernehmen. Um Hobbins Privatschrank ausräumen zu können lenken wir ihn durch Betreten des Lifts ab. Jetzt ab durch das Loch und unten von Joey die Tür öffnen lassen. Wir durchsuchen den Toten und verlassen diesen Raum. Ab in die Fabrik und die Frau ansprechen. Die Zahnräder rechts von uns mit dem Schraubenschlüssel blockieren. Das wertvolle Werkzeug nach vollendeter Tat nicht liegenlassen – wir brauchen es um den Industrieroboter auseinanderzunehmen. Dies tun wir auch gleich, Joey danach ansprechen.

Der neue Joey

Mit unserem Joey im neuen Gewand nach rechts gehen, wo der Versuch in den Lagerraum einzudringen leider scheitert. Nun muß Joey übernehmen, den wir nach seiner Besichtigung bitten, den Alarm abzustellen. Erst jetzt können wir das Lager betreten und dort den Plastiksprengstoff aufklauben.

Im Kraftwerk, wir findet es in westlicher Richtung, die beiden Knöpfe mit dem Schraubenschlüssel lösen und Joey bitten, den rechten Knopf zu drücken, während wir dasselbe mit dem linken tun. Jetzt können wir ungestört den Schalter oben rechts auf dem Kontrollpult betätigen und die Glühbirne mitgehen lassen. In dem freien Sockel den Plastiksprengstoff anbringen und den Schalter erneut umlegen, was zur Folge hat, daß wir den Strom für den Fahrstuhl einschalten können (Hebel nach unten). Diesen auch sogleich benutzen, um in die nächste Etage zu kommen.

Zweiter Stock

Mit unserer ID-Karte erlangen wir Zugang zu Sterns Wohnung und freuen uns über das Motorradmagazin, welches er unter seinem Kissen versteckt hielt. Im Reisebüro wird die Spar-Reise gebucht, der Verkäufer wird mit dem Magazin überredet, uns unser Ticket sofort zu geben. Dieses wiederrum hilft uns dabei, Lamb, wir treffen ihn vor der Wohnung, für eine Fabrikbesichtigung zu gewinnen. Nachdem wir ihm gefolgt sind und er uns allein gelassen hat, unterhalten wir uns mit Anita, der wir unsere ID-Karte überlassen. Nach einem erneuten Gespräch mit ihr wandern wir zum nächsten Link-Terminal und machen Gebrauch von unseren neuen Möglichkeiten. Bevor wir uns wieder nach unten begeben, lassen wir Joey das rote Kabel durchschweißen. Auf dem Weg zu Lambs Wohnung lassen wir dieses natürlich nicht liegen. Dort angekommen sprechen wir erneut mit dem nun Machtlosen und folgen ihm, bis er verzweifelt feststellt, daß er nicht mehr dieselben Freiheiten wie früher hat. So erlaubt er uns jetzt, seine Wohnung zu betreten, um seine Katze vor dem Hungertod zu bewahren. Das lassen wir uns nicht zweimal sagen und stürmen wieder zurück. Die Katze füttern wir durch Benutzen des Futterautomaten, das Video auf dem Bücherregal geht in unser Inventory über.



Nun auf zum Chirurgen, die widerwillige Empfangsdame wird von Joey überredet. Wir lassen uns dann vom Doktor im Nebenzimmer operieren, nicht vergessen hinterher erneut mit ihm zu sprechen. Bei der Versicherungsagentur geben wir Joey den Auftrag, den Anker loszuschweißen, sobald der Mann im Hinterzimmer verschwunden ist. Den Anker verbindet man mit dem Seil und benutzt diese Konstruktion hinter der Fire-Exit-Tür, die vom Beginn des Spiels, mit dem Symbol an der Wand. Jetzt haben wir im nächsten Raum zum erstenmal die Möglichkeit, den Cyberspace zu betreten.

Cyberspace, wir kommen

Dies geschieht durch einfaches Benutzen der ID-Karte und anschließendes Hinsetzen. Viel Spaß bei den nicht allzu schweren Rätseln. Die durch unseren Trip gewonnenen Fähigkeiten nutzen wir auch gleich am Link-Terminal aus, der Zugang zum Ground-Level ist jetzt möglich.

Nachdem wir unten angekommen sind, und unser Freund Joey uns verlassen hat, bitten wir den Türsteher der Bar, uns Zutritt zu gewähren. Wir erfahren, daß wir eine Empfehlung von Miss Piermont benötigen. Diese wird auch gleich darauf angesprochen, und wir folgen ihr zum Appartment. Nachdem wir geklingelt und uns oben mit ihr unterhalten haben, schieben wir das Video in den Rekorder, was den Hund ablenkt. Er hat nun nichts mehr dagegen, wenn wir uns seine Hundekuchen aneignen. Draußen gehen wir zu der kleinen Baustelle, und plazieren das Futter auf der Planke. Während der Hund mit Essen

beschäftigt ist, katapultieren wir ihn in den See durch einfaches Loslassen des Seiles, an dem wir vorher gezogen haben. In einem Hinterzimmer der Kirche, deren Eingang nun unbewacht ist, finden wir in einem Schrank Anitas Leiche.

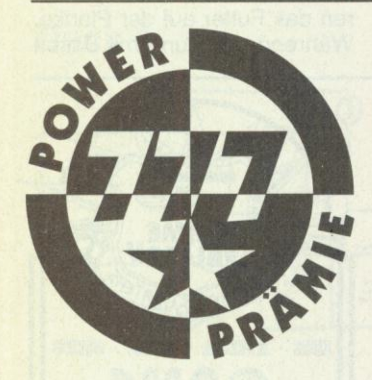
Nachdem wir dies gesehen haben, geht's zurück in die Fabrik, wo wir, nachdem wir den Schutzanzug nicht vergessen haben, die Reaktorraumtür mit dem Terminal öffnen. In der Brennkammer finden wir Anitas ID-Karte, mit der wir erneut den Cyberspace betreten. Viel Spaß beim Knobeln. Nachdem wir dort von ihren Plänen erfahren haben, geht's zurück zum Park, der Gärtner ist ihr Kontaktmann. Nach dem Gespäch gibt's Unterhaltung im Gericht links von der Bar. Sobald wir wieder an der frischen Luft stehen, öffnen wir den Schuppen durch Knacken des Schlosses mit einer ID-Karte. Die Gartenzange, die wir finden, brauchen wir. Zurück, und in der Bar die Jukebox das erste Lied spielen lassen, um das Glas des nun abgelenkten Colsten nehmen zu können. Dieses geben wir dem Chirurgen, dessen Maschine uns daraufhin Fingerabdrücke verpaßt, die uns das Betreten des Weinkellers möglich machen. Mit der Brechstange wird dort der große Karton geöffnet, den Deckel brauchen wir, um den kleinen Karton zu verstärken. Nun trägt er unser Gewicht, und wir können mit der Brechstange ein Loch in das Gitter machen, an das wir die Zange ansetzen. Ab in den Tunnel.

Grande Finale

Nun gibt es kein Zurück mehr, und wir müssen aufpassen, daß wir nicht an einer der Fallen zugrunde gehen. So müssen wir die Glühbirne in die Fassung an der Wand schrauben, bevor wir an dem Loch vorbeigehen. Sobald wir in dem einstürzenden Gang stehen, durch den unteren Ausgang entkommen, bevor wir erschlagen werden. (Abspeichern!) Erneut brauchen wir die altbewährte Brechstange. Sie wird zweimal auf die dunkle Stelle in der Wand angesetzt, den herausfallenden Stein nehmen wir mit. Jetzt die Eisenstange in die wunde Stelle stoßen und mit dem Stein kräftig draufschlagen. Dies scheint zu schmerzen, denn der nun erscheinende Arztroboter öffnet uns die Tür. Direkt nach rechts und die Hitzeregelung an der Konsole auf kalt stellen. Die nun geschlossenen Lamellen können betreten werden, wir erreichen den Griff an der Decke. Zurück und dem sich aufladenden Arztroboter Joeys Hauptplatine einsetzen. Unser nun zu neuem Leben erwachter Freund erhält den Auftrag, den Nebenraum zu erforschen und dann die Nahrungsflüssigkeit abzulassen. Der Raum ist jetzt gefahrlos zu betreten, der Android wird leider verheizt. Nach rechts gehen und dort am Terminal die große Tür öffnen. Joey rettet uns vor dem zweiten Androiden, dessen Überreste wir natürlich untersuchen. Die neue ID-Karte benutzen wir gleich, um in den Cyberspace zu gelangen. An den Oszillator kommen wir durch Verschließen der Augen und schnelles Gehen, man hebt ihn vom Boden auf. Diesen brauchen wir, um an den Virus zu kommen. Wir verlassen den Cyperspace und benutzen die verseuchte Karte mit der Konsole hinter der großen Tür. Mit der Zange, die rechts an der Wand hängt, nehmen wir ein Teil aus dem Becken und frieren es am Kühlbecken ein. Weiter rechts aktivieren wir den mittleren Androiden mit Joeys Hauptplatine. Noch weiter rechts hilft dieser uns dann, die Tür zu öffnen.

Das Innere des "Lebewesens" betreten wir nun ohne Joey, er hat Probleme uns zu folgen.

Ganz rechts befestigen wir unser Kabel an der Rohrhalterung und klettern an den Haltegriffen hinab. Nachdem das virusinfizierte Teil in den Schlund geworfen wurde, klettern wir zur Tür, wo wir einen nahen Verwandten wiedersehen. Sobald der Stuhl frei ist, bitten wir den einarmigen Joey alias Ken, auf diesem Platz zu nehmen. Damit hätten wir's geschafft!



SUBWAR 2050

Hochseekapitän Christian Wieland aus Wilhelmshaven ist mit seinem Unterwasserkutter durch die sieben Weltmeere getuckert und hat sich erfolgreich mit den Söldnern von der Konkurrenz geprügelt. Soviel Einsatz belohnen wir mit einer Extra-Prämie.

Allgemeines

Hat es ein gegnerischer Torpedo auf Euch abgesehen, schaltet sofort in die Außenansicht (F4), beschleunigt auf Höchstgeschwindigkeit und versucht, den Torpedo auszumanövrieren (Knuckles). Wenn der Meeresboden in Reichweite ist, nutzt Schluchten und Vorsprünge aus. Köder sind bei schnellen U-Booten reine Platzverschwendung, bei langsamen (Trieste, Powers) nicht ganz so sinnlos.

Der im Handbuch als gefährlich beschriebene Manövrierkampf ist sehr oft durchaus sinnvoll. Bei langsameren Gegnern wie der Whirlwind sollte man ihn ruhig eingehen, vermeidet aber um jeden Preis, daß des Gegners Nase Euch entgegenweist, denn dann kann Euch Euer Konterpart ungestört torpedieren, und Eure Waffen treffen nicht mehr das U-Boot, sondern dessen Waffen, gerade in Einsätzen mit akutem Waffenmangel ziemlich ärgerlich.

Die Missionen müssen 100%ig erfüllt werden, d.h., wird im Briefing erwähnt, daß man es vermeiden sollte, entdeckt zu werden, bedeutet das für Euch, die Mission sofort abbrechen zu können, sobald Ihr die Meldung erhaltet, der Gegner habe Euch entdeckt. Teilweise kann man dem Briefing allerdings nicht alles glauben, ich weise in der Missionsbeschreibung näher darauf hin.

Sollte einigen von Euch während der Studie meiner "taktischen Hilfe" auffallen, daß ich dem im Handbuch verfaßten Tip, hauptsächlich das passive Sonar zu verwenden, kaum Folge leiste, so sei Euch gesagt, daß dieses eigentlich nur in Verbindung mit "Schleich"-Einsätzen Sinn macht, da einem sonst doch einiges verborgen bleibt, was man im nachhinein doch besser hätte entdecken sollen (z.B. im Minenfeld).

Die in der Missionsbeschreibung angegebene Bewaffnung ist, wenn nicht extra erwähnt, keine Idealbewaffnung. Da ich im Laufe der Zeit die Rakete aufgrund Ihrer hohen Geschwindigkeit zu schätzen begann, fällt der Vorschlag zur Bewaffnung dementsprechend aus, totzdem rate ich vom Torpedo in den meisten Fällen ab, da man mit ihm eine nur sehr dröge Trefferquote erzielt (wird oft durch Köder abgelenkt oder sucht sich den Wingman als neues Ziel aus). Seine automatische Zielverfolgung und die etwas größere Durchschlagskraft rechtfertigen zudem keinesfalls das (zu) hohe Gewicht. Allein die Trieste ist in der Lage, genügend Torpedos zu laden (bis 22 Stück) .

Eine gute Methode, ein U-Boot vor seiner Sonaridentifikation selbst zu klassifizieren, ist, es anzupeilen und dann ins Objektverzeichnis zu schalten (4).

Missionsbeschreibung

Die Übungseinsätze sollten eigentlich keine Problemme machen. Die Unternehmen sind nach dem in der spieleigenen README.TXT angegebenen Schwierigkeitsgrad aufgelistet.

• Nordatlantik:

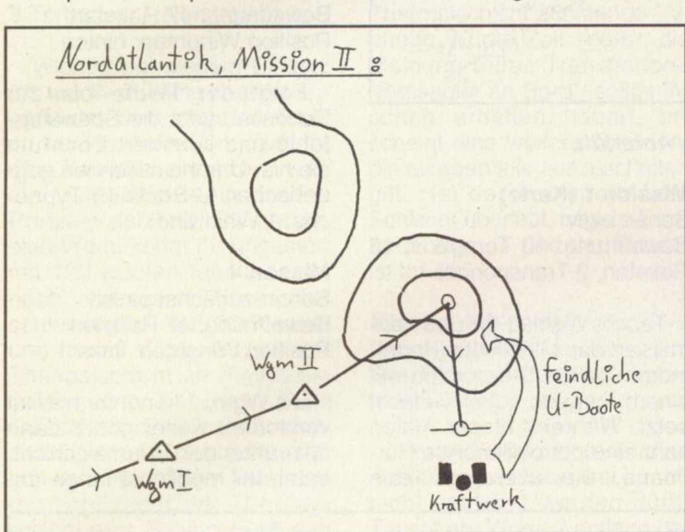
Mission 1
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman: links

Diese Mission stellt keine besonderen Ansprüche, der Wingman ist, seid Ihr mit den Waffen sparsam, überflüssig. Gleich vor der ersten Wegmarke erscheinen 3 Minierer, die Ihr leicht zerstören könnt. Taucht weiter zu Wegmarke 2 und 3. Bei letzterer befinden sich 3 weitere Minierer sowie ein nahe der Thermalschicht kreuzendes U-Boot der Klasse Typ 17, das sich nicht weiter um Euch kümmert. Sind auch die 3 letzten Minierer schrottreif, ist der Auftrag schon erfüllt.

Mission 2 (Karte)
Sonar: zunächst passiv
Bewaffnung: 5 Torpedos, 32 Raketen, 1 Köder
Position Wingman: hinten

Bis Wegmarke 2 könnt Ihr der Route ausgelassen folgen. Wegmarke 3 taucht Ihr dann allerdings nicht mehr an, statt dessen solltet Ihr die vor Euch

liegende Tiefe ausnutzen. Laßt Euer U-Boot bis auf den Grund sinken und richtet Euch dort zum Thermalkraftwerk aus (165). Bringt das U-Boot in leicht nach vorn geneigte Lage und leert die Ballasttanks. Ihr solltet bis zu einer Tiefe von 500 Fuß aufsteigen und dann mit ca. 25 Knoten bis zu der auf der Karte gekennzeichneten Stelle vordringen. Dann aktiviert das Sonar. Die erscheinenden 6 Minen müssen mit Raketen ausgeschaltet werden (die Raketen müssen nicht exakt treffen, Minen detonieren meist von selbst). Während der Entschärfung der Minen erscheinen 2 feindliche U-Boote (Hurricane, Typhoon), die sogleich versuchen über die Tiefe hinter Euch zu gelangen. Sind die Minen zerstört, gebt dem Transporter die Spezialbefehle und kümmert Euch dann um die beiden U-Boote. Schnelligkeit ist hier sehr wichtig, denn sonst kann es passieren, daß der Transporter zerstört wird und die Mission nicht mehr erfüllt werden kann. Die U-Boote sind leicht zu zerstören. Beschäftigt die Hurricane mit 3-4 Torpedos, während Ihr die Typhoon mit Raketen zerstört. Vom Countdown solltet Ihr Euch nicht nervös machen lassen, seid Ihr nicht gerade schwer beschädigt, reichen 10 Sekunden vollkommen aus, um Euch in Sicherheit zu bringen.

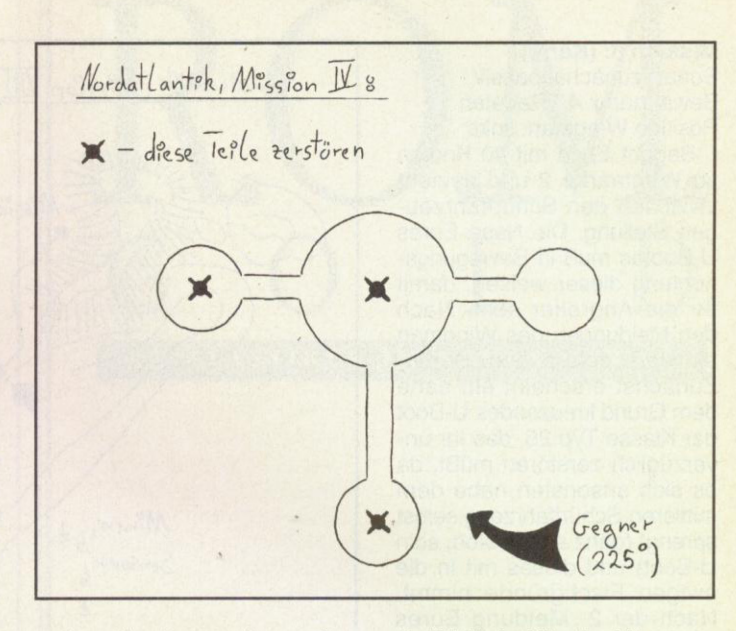


Mission 3
Sonar: zunächst passiv
Bewaffnung: 6 Torpedos
Position Wingman:
links o. vorne

Diese Mission ist relativ schwer, da die Bewaffnung kaum ausreicht, wenn man sich an die vorgegebene Route hält. Daher wählt für den Navigationscomputer Wegmarke 4 als ersten Wegpunkt und begebt Euch direkt dorthin. Vor der Wegmarke erwartet Euch eine Typhoon, die Ihr mit zwei direkten Torpedo-Treffern im Manövrierkampf außer Gefecht setzen könnt. Aktiviert dann das Sonar und peilt das alte U-Boot-Wrack an. Hinter diesem liegen zwei weitere Wrackteile, die Ihr ebenfalls anpeilen müßt. In Richtung der beiden erscheint in einiger Entfernung eine Whirlwind, die Ihr vom Wingman erledigen lassen solltet. Gehört die Whirlwind der Vergangenheit an und ist Wingman noch wohlauf (unbedingt notwendig), geht's weiter nach Wegmarke 3, wo Euch eine weitere Whirlwind das Leben schwer machen möchte. Eure letzten 4 Torpedos und Euer Wingman sollten der Whirlwind eines Besseren belehren. Ist der Gegner überwunden, taucht als nächstes nach Wegmarke 2 und peilt die dort liegenden Trümmer an. Einsatz erfüllt.

Mission 4 (Karte)
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 8 Torpedos,
23 Raketen, 1 Köder
Position Wingman: links

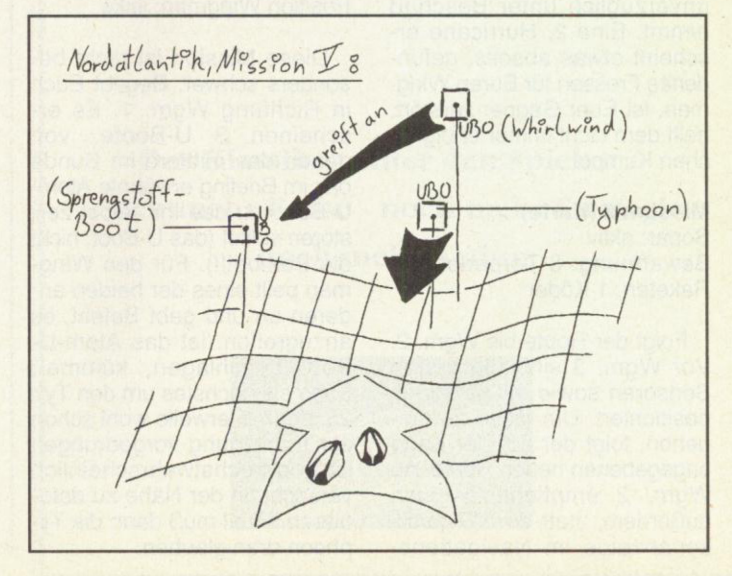
Bis zur Forschungseinrichtung könnt Ihr sorglos tauchen. Sobald Ihr die Meldung "Team 1– Bereit zum Einfahren" erhaltet, gebt die Spezialbefehle. Nun müßt Ihr die beiden Minen an der Einrichtung mit je einer Rakete entschärfen. Begebt Euch dann schnellst möglich über das Gebäude. Zunächst erscheint ein U-Boot der Typhoon-Klasse (Karte) unmittelbar unter der Thermalschicht, das Ihr sogleich mit 2-3 Torpedos zerstören müßt. Nicht viel später erscheint dann Euer Transporter (bleibt meistens



aufgrund seiner geringen Geschwindigkeit etwas zurück), dicht gefolgt von einer weiteren Typhoon, die es ebenfalls schnellstmöglich auszuschalten gilt, bevor sie dies mit Eurem Transporter tut. Sind die U-Boote zerstört und hat Euer Tauchteam die Schlacht überlebt, erhaltet Ihr der Reihe nach die Meldungen, daß Kuppel 1, 2 sowie die Hauptkuppel frei seien. Nach diesen Meldungen könnt Ihr die auf der Karte gekennzeichneten Gebäudeteile mit jeweils 6 Raketen zerstören.

Mission 5 (Karte)
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 4 Torpedos,
14 Raketen
Position Wingman:
links o. vorne

Wichtigstes Gebot bei dieser Mission ist das Sprengstoffdronen-U-Boot zu schützen. Daher gleich zu Beginn das Sonar aktivieren (Karte zeigt Positionen und folgende Aktionen der präsenten U-Boote), die Whirlwind für den Wingman anpeilen und ihn angreifen lassen. Ihr selbst müßt Euch sofort um die Typhoon kümmern, da sie sonst unter Euch hinweg taucht und dann von hinten attackiert (äußerst tödlich). Ist die Typhoon eliminiert, kommt dem Wingman zu Hilfe und laßt der Whirlwind Eure Torpedos schmecken. In der gewonnenen Zeit löst sich das Dronenschiff meist vom Gefecht und begibt sich zur "Mother One". Seid Ihr nicht schnell genug, und steht das Dronenschiff schon stark unter Beschuß, kommt es manchmal vor, daß es sich unter die Thermalschicht flüchtet und direkt unter der "Mother" wieder auftaucht. Dies braucht seine Zeit, daher glaubt man manchmal, das Boot gehöre schon der Vergangenheit an. Kümmert Euch in solch einem Fall in erster Linie um Euer eigenes Leben; seid Ihr nicht gerade in ein Gefecht verwickelt, schaut unter der Thermalschicht nach und helft ggf. dem Dronenboot.



Mission 6: (Karte)
Sonar: zunächst passiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman: links

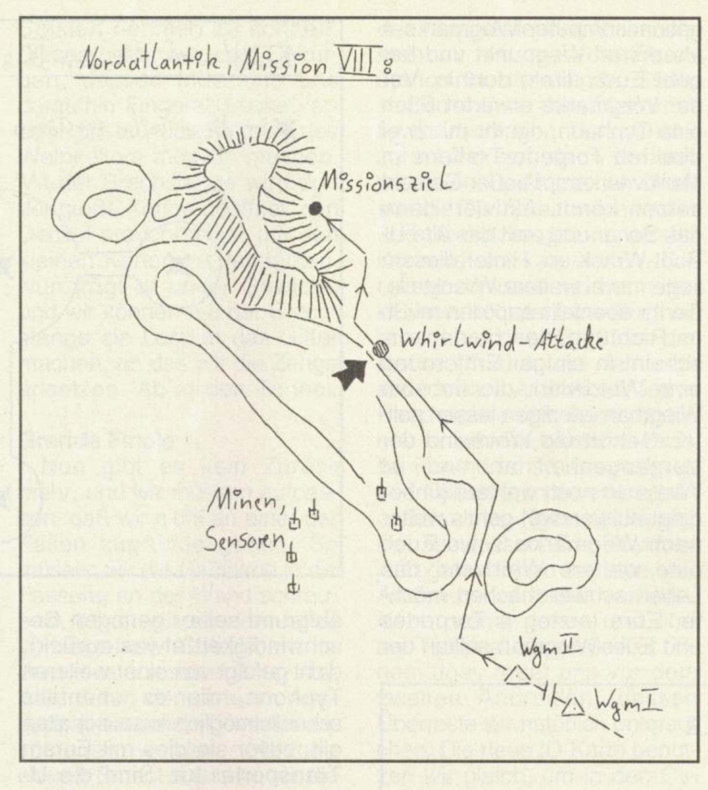
Begebt Euch mit 40 Knoten zu Wegmarke 2 und bezieht zwischen den Schürffahrzeugen Stellung. Die Nase Eures U-Bootes muß in Bewegungsrichtung dieser weisen, damit Ihr die Angreifer seht. Nach den Meldungen des Wingman aktiviert sofort das Sonar. Zunächst erscheint ein nahe dem Grund kreuzendes U-Boot der Klasse Typ 25, das Ihr unverzüglich zerstören müßt, da es sich ansonsten nahe dem mittleren Schürffahrzeug selbst sprengt (ganz schön blöd, so'n U-Boot) und dieses mit in die ewigen Fischgründe nimmt. Nach der 2. Meldung Eures Wingman erscheinen 2 weitere U-Boote (Typhoon, Hurricane). Eins der beiden solltet Ihr für Euren Wingman anpeilen. Ist der Typ 25 zerstört, helft Eurem Wingman und zerstört die oder das übriggebliebene U-Boot(e). Wichtig bei diesem Einsatz ist, daß alle 3 Schürffahrzeuge unzerstört bleiben; wenn der Typ 25 ausgeschaltet ist, habt Ihr's so gut wie geschafft.

Mission 7
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 26 Raketen
Position Wingman: links

Folgt der Patrouillenroute bis Wgm. 3. Dort erhaltet Ihr den Notruf Eures Trägers. Er befindet sich bei Wgm. 2, die automatisch in Euren Navigationscomputer eingespeist wird. Ihr müßt unbedingt die Zerstörung der "Spirit of Exellence" verhindern, daher kümmert Euch selbst um die Zerstörung des dem Träger am nächsten liegenden U-Boots (Hurricane), welches seinerseits die "Spirit" unverzüglich unter Beschuß nimmt. Eine 2. Hurricane erscheint etwas abseits, gefundenes Fressen für Euren Wingman. Ist Euer Gegner zerstört, helft dem nicht immer erfolgreichen Kumpel.

Mission 8 (Karte)
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 8 Torpedos, 23 Raketen, 1 Köder

Folgt der Route bis Wgm. 2. Vor Wgm. 3 sind die ersten Sensoren sowie einige Minen positioniert. Um diese zu umgehen, folgt der auf der Karte angegebenen neuen Route. Ab Wgm. 2 empfiehlt es sich außerdem, statt der Wegmarkenanzeige im Navigationscomputer mit der Karte weiter zu tauchen, so daß man nicht immer auf die Einsatzkarte schalten muß, was kurz vor dem Missionsziel tödlich sein kann. Nach halber Strecke kreuzt eine Whirlwind Euren Weg, die Ihr mit 6-7 Torpedos schnell loswerden könnt. Ab hier solltet Ihr mit Höchstgeschwindigkeit weiter tauchen, da kurz vor der zu zerstörenden Einrichtung einige U-Boote patrouillieren, die wesentlich aggressiver handeln als die erste Whirlwind. Kümmert Euch aber nur um das eigentliche Ziel, das mit einigen Raketen zu vernichten ist und laßt Euch in keine unnötigen Gefechte mehr verwickeln.



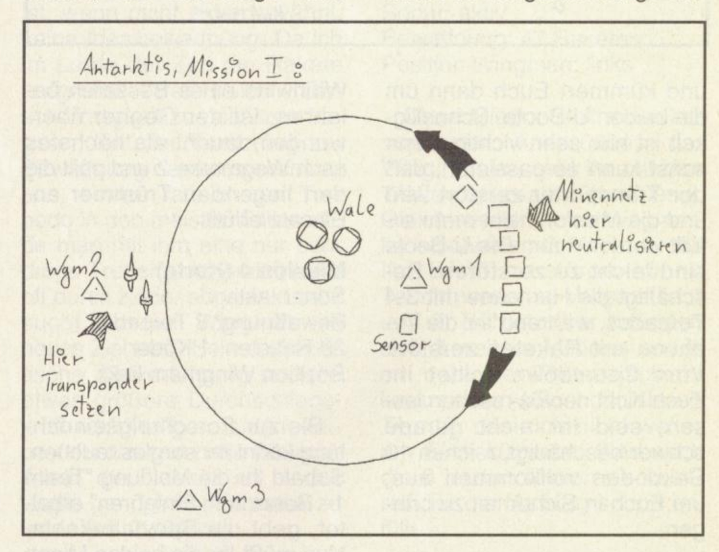
Mission 9
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman: links

Diese Mission ist nicht besonders schwer. Begebt Euch in Richtung Wgm. 1. Es erscheinen 3 U-Boote, von denen das mittlere im Bunde das im Briefing erwähnte Atom-U-Boot ist, das Ihr selbst zerstören solltet (das U-Boot, nicht die Bombe!!!). Für den Wingman peilt eines der beiden anderen an und gebt Befehl, es anzugreifen. Ist das Atom-U-Boot geschlagen, kümmert Euch als nächstes um den Typ 25, der mittlerweile wohl schon zur Einrichtung vorgedrungen ist und höchstwahrscheinlich versucht, in der Nähe zu detonieren. Final muß dann die Typhoon dran glauben.

• Antarktis

Mission 1 (Karte)
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 10 Torpedos, 12 Raketen, 2 Transponder

Taucht Wgm. 1 an und neutralisiert das Minennetz (Karte), indem Ihr die Steuermine mit einem Torpedo außer Gefecht setzt. Während dieser Aktion naht eine patrouillierende Hurricane, die allerdings kein ernstzunehmender Gegner ist. Seid allerdings vorsichtig, daß Ihr keinen Wal ins Ziel bekommt. Nach dem Handgemenge solltet Ihr Euch zu Wgm. 2 begeben und dort in einiger Entfernung zueinander die beiden Transponder abwerfen. Haben die drei Wale die Transponder erreicht (treibt sie dorthin, ansonsten kann es passieren, daß die Transponder vorher detonieren), ist die Mission erfüllt.



Mission 2
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 5 Torpedos, 32 Raketen
Position Wingman: links

Erst bei Wgm. 2 wird der Eisberg-Transport angegriffen. Zunächst tauchen kurz nacheinander 2 U-Boote der Klasse Typ 25 aus der Thermalschicht auf (jeweils eins bei einem Schleppschiff), kurze Zeit später versucht eine Typhoon, die über dem Eisberg erscheint, diesen zu zerstören. Erteilt Ihr mit Euren übriggebliebenen Waffen eine Lektion.

Mission 3
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman: hinten

Folgt der Route bis zur Bohrinsel, gebt die Spezialbefehle und kümmert Euch um die hier Unruhe stiftenden gegnerischen U-Boote (2 Typhoons, 1 Whirlwind).

Misson 4
Sonar: zunächst passiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman: links

Bis Wgm. 1 könnt Ihr normal vorstoßen, weiter geht's dann aber unter der Thermalschicht, damit Ihr möglichst lange unentdeckt bleibt (während der gesamten Mission unentdeckt zu bleiben, wie es im Briefing erwähnt wird, schafft man nicht). Seid Ihr näherungsweise bei Wgm. 2, stoppt die Maschinen und leert Eure Ballasttanks, um dicht über die Thermalschicht zu kommen. Zunächst seht Ihr 2 Krill-Erntefahrzeuge, in deren Richtung

es nun wieder unter der Thermalschicht weiter zu tauchen gilt (25 Knoten). Spätestens wenn Ihr gerade wieder auftaucht um ein Krill-Erntefahrzeug zu zerstören, erhaltet Ihr die Meldug, daß Ihr entdeckt seid. Beschleunigt auf 80 Knoten, aktiviert das Sonar und kümmert Euch um die beiden Typhoons, die sich Euch jetzt offenbaren dürften. Auch aus der Zerstörung eines Krill-Fahrzeuges wird nun nichts mehr, da alle 3 (eines blieb dem passiven Sonar verborgen) nun Zeugen sind, müssen sie auch alle ins feuchte Seegras beißen. Eine für den Wingman geradezu geschaffene Aufgabe.

Mission 5
Sonar: unbedingt passiv
Bewaffnung: mindestens 3 Torpedos, 1 Horchgerät

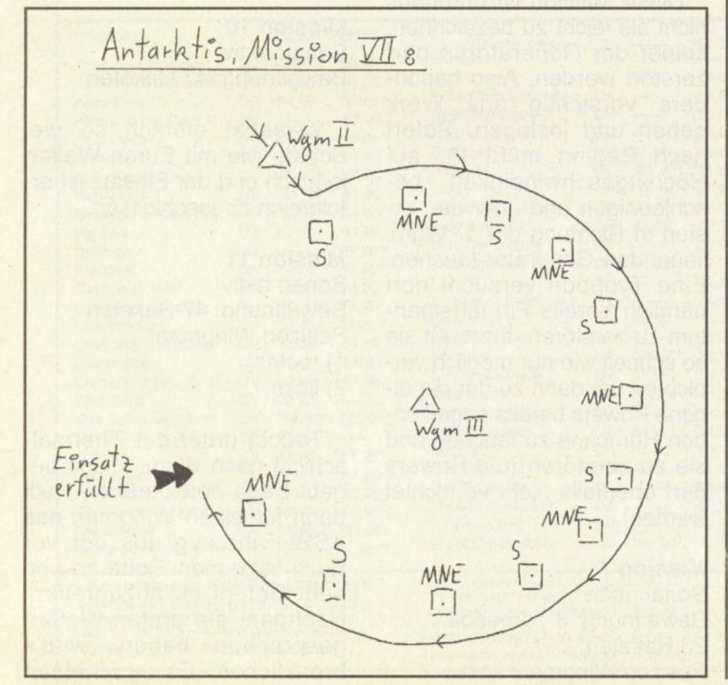
Wichtig bei diesem Einsatz ist, wie im Briefing zaghaft angedeutet wird, nicht entdeckt zu werden. Außerdem müßt Ihr das Zeitlimit einhalten, was aber eigentlich kein großes Problem darstellt. Bis zur ersten Wgm. könnt Ihr ungestört mit 120 Knoten tauchen, danach verringert Eure Geschwindigkeit auf 30 Knoten und taucht Wgm. 3 über der Thermalschicht an (haltet ungefähr eine Tiefe von 3650 Fuß). Befindet Ihr Euch über der Wgm. stoppt die Maschinen und flutet Eure Tanks bis Ihr dicht unter der Thermalschicht liegt. Bewegt Euch nun mit 15 Knoten bis zum Gebäude und haltet Euer U-Boot dort dicht über dem Grund. Werft nun noch das Horchgerät ab, steigt dann auf gleiche Höhe mit dem über dem Gebäude schwimmenden Sensor und zerstört ihn mit 3 Torpedos.

Mission 6
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman: links

Ihr könnt bis Wgm. 2 tauchen. Das sich dort unter dem Packeis befindende Gebäude ist der Eingang zum Gefängnis, an dem Ihr die Gefangene befreien müßt. Gebt dem Transporter die Spezielbefehle und patrouilliert mit 40 Knoten um die Einrichtung. Nachdem Euer Transporter erschienen und am Eingang angedockt ist, erscheinen eine Typhoon und eine Hurricane. Zerstört erst mit 4 Raketen die Hurricane und dann die mittlerweile zur Thermalschicht flüchtende Typhoon. Kurze Zeit später, die Meldung Eures Transporters, "Passagier an Bord", solltet Ihr schon erhalten haben, erscheint eine weitere Typhoon, die es ebenfalls auszuschalten gilt. Hat der Transporter die Schlacht überlebt, begebt Euch nach Wgm. 1 und der Einsatz ist erfüllt.

Mission 7 (Karte)
Sonar: unbedingt passiv
Bewaffnung: eigentlich nicht notwendig

Dieser Einsatz ist eine reine Aufklärungsmission, bei der Ihr nicht entdeckt werden dürft. Taucht ab Wgm. 2 entlang der auf der Karte angegebenen Route mit einer Geschwindigkeit von 32 Knoten und peilt alle erscheinenden Objekte an



(Sensoren, Minen). Von den im Briefing erwähnten Wracks habe ich selbst mit aktiven Sonar nie einen Bolzen zusehen bekommen.

Mission 8
Sonar: aktiv
Bewaffnung:
Position Wingman:
1) links,
2) rechts

Diese Mission variiert immer in den Stellen, an denen die Gegner angreifen. Zu erwarten sind aber immer 2 Typhoons und 1 Typ 25 (der wieder versucht, sich zu sprengen!!!). Die Zerstörung letzteren solltet Ihr selbst in die Hand nehmen, die beiden Typhoons verteilt Ihr an die beiden Wingman (werden nicht immer mit Ihren Gegnern fertig, helft ihnen also). Ihr müßt den Angriff abwehren, die "Antarctic Haven" darf nicht zerstört werden. Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten der Angriffsformation: Zum einen, löst Ihr Euch gleich zu Anfang der Mission vom Träger, erwartet Euch der Typ 25 auf dem Weg nach Wgm. 1, die beiden Typhoons attackieren Ihrerseits bei Wgm. 2 die "Haven"; zum anderen greifen die Gegner geschlossen bei Wgm. 1 an, wenn Ihr noch ein wenig beim Mutterschiff verharrt. Es kann vorkommen, daß sich die Gegner unter die Thermalschicht flüchten und von dort die "Haven" torpedieren.

Mission 9
Sonar: passiv
Bewaffnung: 47 Raketen (unbedingt notwendig)
Position Wingman: links

Das größte Problem in dieser Mission ist der akute Waffenmangel. Es wird zwar im Briefing gesagt, daß man die Eisdecke brechen müsse, um den Stützpunkt zu zerstören, doch habe ich das persönlich nie geschafft. Der Stützpunkt besteht aus drei separaten Teilen, die jeweils elf Raketen schlucken, bevor sie den Geist aufgeben, daher ist es unbedingt erforderlich, daß Ihr die Einrichtung mit 33 Raketen erreicht. Bis Wgm. 1 passiert noch nichts, vor der zweiten kreuzt allerdings eine Whirlwind, die Ihr sofort anpeilen und vom Wingman angreifen lassen müßt. Da er aber nicht allein mit dem Gegner fertig wird, müßt Ihr ihn mit 6 Raketen unterstützen, welche Ihr spätestens abfEuern solltet, wenn die Whirlwind als Gegner identifiziert wird, da sie sonst Zeit genug hat, Euch zu attackieren. Nach diesem Gegner könnt Ihr dem Wingman Befehl geben, zum Stützpunkt zurückzukehren, er hat nämlich eh keine Waffen mehr. Ihr für Euren Teil setzt Euren Weg nach Wgm. 3 fort. Durch das Minennetz kommt man am einfachsten, indem man dicht über einem Sensor zwischen zwei Minen mit 40 Knoten hindurchtaucht. Vor dem Stützpunkt patrouilliert eine Typhoon, die, sobald sie Euch entdeckt hat, auf Euch zu kommt. Sieben direkte Raketentreffer vor Ihrer Identifikation befördern sie direkt in Neptuns Arme. Alles im allem dürft Ihr Euch einen Fehltreffer erlauben. Habt Ihr die Typhoon überwunden, dürft Ihr aufatmen, denn dann braucht Ihr nur noch den U-Stützpunkt vernichten und der Einsatz ist erfüllt, die Antarktis-Kampagne somit beendet.

• Südchinesisches Meer

Mission 1
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 5 Torpedos, 32 Raketen
Position Wingman: links

Gleich zu Anfang solltet Ihr über die Thermalschicht tauchen und das dort kreuzende ASW-Fahrzeug mit den Torpedos außer Gefecht setzen. Danach geht's weiter nach Wgm. 1, wo Ihr eine Hurricane zerstören müßt. Vor Wgm. 2 solltet Ihr um die ersten beiden Generatoren patrouillieren bis eine weitere Hurricane auftaucht, die versuchen wird, einen Generator zu zerstören. Ihr solltet sie davon abhalten. Peilt alle Generatoren an, beim letzten in Richtung der 3. Wgm. lauert wieder eine vorwitzige Hurricane, die Ihren Vorgängern nacheifert. Ist sie zerstört und wurde kein Generator vernichtet, ist die Mission erfüllt.

Mission 2
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman: links

Taucht gleich zu Anfang über die Thermalschicht zu den Handelsschiffen. In Richtung der 2. Wgm. schwimmen zwei ASW-Fahrzeuge. Zerstört eines selbst, das andere hebt für den Wingman auf. Anschließend müßt Ihr sofort zurück zu den Frachtern, wo sich eine Typhoon und eine Hurricane zum Angriff vorbereiten. Sind sie nur noch Vergangenheit und haben die Frachter überlebt, habt Ihr's geschafft.

Mission 3
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman:
1) links,
2) rechts

Begebt Euch direkt zu Geisha World und umkreist diese. Zu erwarten sind 2 Typhoons und 1 Hurricane, die jeweils versuchen werden, die Stützen der Einrichtung zu zerstören. Peilt eine Typhoon für die Wingmen an, der anderen Gegner entledigt Ihr Euch selbst.

Mission 4
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 15 Torpedos

Stoßt bis zur 2. Wgm. mit Höchstgeschwindigkeit vor und kümmert Euch dort lediglich um die beiden Trockendocks, die jeweils mit 6-7 Torpedos zu versenken sind.

Mission 5
Sonar: passiv
Bewaffnung: 1 Transponder
Position Wingman: hinten

In dieser Mission dürft Ihr wieder nicht entdeckt werden. Taucht Wgm. 1 daher mit nur 20 Knoten an. Sobald Ihr die Meldung erhaltet, daß die Wasserproben erzielt würden und Ihr den Transponder abwerfen sollt, tut Ihr dies auch. Taucht danach mit 40 Knoten weiter zu Wgm. 2, auf dem Weg dorthin, wird der Einsatz erfüllt.

Mission 6
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 26 Raketen

Diese Mission ist durchaus nicht als leicht zu bezeichnen, keiner der Generatoren darf zerstört werden. Also besonders vorsichtig ans Werk gehen und loslegen. Sofort nach Beginn müßt Ihr auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigen und über den ersten in Richtung der 1. Wgm. liegenden Generator tauchen. Eine Typhoon versucht dort nämlich bereits Firmeneigentum zu zerstören. Ihr müßt sie so schnell wie nur möglich vernichten um dann zu der die eigene Powers bereits angreifenden Hurricane zu tauchen und sie zu zerstören (die Powers darf ebenfalls nicht vernichtet werden).

Mission 7
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 8 Torpedos, 23 Raketen
Position Wingman: links

Taucht sofort zu Wgm. 1 und 2 (peilt zwischendurch ruhig den Typ 17 für Euren Wingman an) und macht bei letzterer der gegnerischen Plattform mit acht Torpedos ein Ende.

Mission 8
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman: links

Um die im Mission-Briefing erwähnten gegnerischen Flugzeuge und eigentlich um jedes andere Feindbild müßt Ihr Euch keine Sorgen machen. Taucht erst zu Wgm. 1 und dann unter der Thermalschicht weiter zu Wgm. 2. Bei dieser müßt Ihr alle 4 Verbindungseinheiten der Pipeline mit je 6 Raketen zerstören und Euch dann in Richtung Wgm. 3 begeben. Kurz vor Ihr sind 2 weitere Einheiten der Leitung installiert, eines davon ist die zentrale Pumpstation. Sind beide zerstört, taucht weiter nach Wgm. 3 und der Einsatz gilt als erfüllt.

Mission 9
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 8 Torpedos, 21 Raketen, 1 Transponder
Position Wingman: links

Zerstört erst beide Schleppschiffe im Alleingang und hindert dann die 2 erscheinenden Hurricanes daran, die Öltanks zu beschädigen. Hier könnt Ihr auch den Wingman beschäftigen. In den meisten Fällen wird die Mission aber schon erfüllt, wenn einer der Angreifer vernichtet ist; den Transponder abzuwerfen braucht man dann auch nicht mehr.

Mission 10
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 47 Raketen

Versenkt einfach so viel Schiffe wie mit Euren Waffen möglich und der Einsatz ist erfolgreich abgeschlossen.

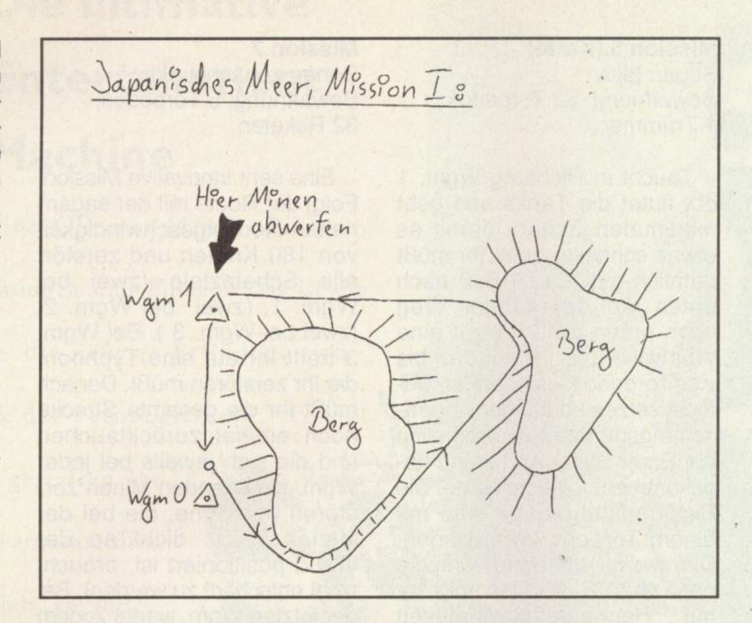
Mission 11
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman:
1) rechts,
2) links

Taucht unter der Thermalschicht nach Wgm. 1 und begebt Euch dort darüber. Peilt dann für einen Wingman das ASW-Fahrzeug aus der vor Euch liegenden Flotte an und gebt Befehl es anzugreifen. Nachdem die ersten Waffen gesprochen haben, wird's brenzlicher. Es erscheinen

nämlich zwei Typhoons und eine Hurricane, die ziemlich gnadenlos handeln. Beschleunigt daher sofort auf Höchstgeschwindigkeit und erledigt die Gegner in einem komplizierten Manövrierkrieg. Wichtig ist hier, das Ihr Eure Geschwindikeit nicht dem Gegner angleicht, sondern ständig Eure Höchstgeschwindigkeit haltet. Sind die Gegner reif für den U-Boot-Friedhof, solltet Ihr an die Oberfläche steigen und den zu zerstörenden Düsenhubschrauber lokalisieren und angreifen. Ist auch dieser nur noch Vergangenheit, gilt es nun, noch einige Schlachtschiffe zu versenken. Von den ursprünglichen zwei Transportern, eine Fregatte, ein Kriegsschiff sowie einem ASW-Fahrzeug dürfen nur die beiden Transporter verschont bleiben. Bis auf diese letzte Mission ist mir bis heute nicht klar, warum die Hersteller diese Kampagne als schwer klassifizierten.

• Japanisches Meer

Mission 1 (Karte)
Sonar: unbedingt passiv
Bewaffnung: mindestens zwei chemische Minen



Folgt einfach der Karte mit einer Geschwindigkeit von 16 Knoten und werft an gekennzeichneter Stelle die Minen ab. Sobald die Minen detonieren, ist die Mission erfüllt und Ihr könnt zurücktuckern. Wichtig bei dieser Mission ist, daß Ihr nicht entdeckt werdet, denn sobald dies geschieht, werden die Verteidigungs-U-Boote alarmiert und Ihr seid ziemlich arm dran.

Mission 2
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 22 Torpedos, 5 Köder

Taucht in Richtung Wgm. 1 ab. Auf dem Weg begegnet Euch ein gegnerischer Aufklärer der Thunderbolt-Klasse und der allmählich absinkende Firmen-Satellit. Vernichtet die Thunderbolt sobald sie in Reichweite ist (Zuversicht > 90) mit drei bis vier Torpedos und folgt dann dem Satelliten. Am Meeresgrund angekommen, erscheint nach kurzer Zeit eine feindliche Whirlwind, die Ihr möglichst zügig im Manövrierkrieg ausschalten solltet, da nämlich noch ein wenig später eine Typhoon auftaucht, die Ihrerseits dann das eigene Bergungs-U-Boot oder Euch angreift. Erweist sich die Whirlwind als zu flink, empfiehlt es sich auch, den Kampf gegen sie abzubrechen und erst die Typhoon zu zerstören. Sind die Gegner überwunden und haben der Satellit sowie das Bergungboot die Schlacht überstanden, ist die Mission erfüllt.

Mission 3
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 26 Raketen
Position Wingman: links

Peilt gleich zu Anfang das Test-U-Boot an und laßt es auch weiterhin in diesem Zustand. Da das Testboot die gleiche Route verfolgt wie Ihr, solltet Ihr Euch auch dicht an diesem halten, indem Ihr mit Höchstgeschwindigkeit taucht. Kurz vor Wgm. 3 erscheint eine

Whirlwind. Gebt jetzt Eurem Wingman den Befehl, das Test-U-Boot anzugreifen (es ist ja bereits angepeilt), da es nämlich vom Gegner entführt und mit etwas Verzögerung als Feind angezeigt wird (Ihr erhaltet dann auch den Befehl, das Boot zu zerstören). Ihr selbst kümmert Euch um die Whirlwind. Versucht hinter sie zu kommen, da sie Euch sonst aus allen Rohren torpediert. Das entführte Test-U-Boot versucht, in die oberen Wasserschichten zu kommen, wo unter anderen feindlichen U-Booten (jede Menge Typhoons) auch ein Trägerschiff der Tsunami-Klasse liegt. Erreicht das Testschiff dieses, ist der Einsatz mißlungen. Wird es vorher vernichtet und ist auch die Whirlwind neutralisiert, ist der Einsatz erfüllt.

Mission 4
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 32 Raketen,
5 Torpedos
Position Wingman: links

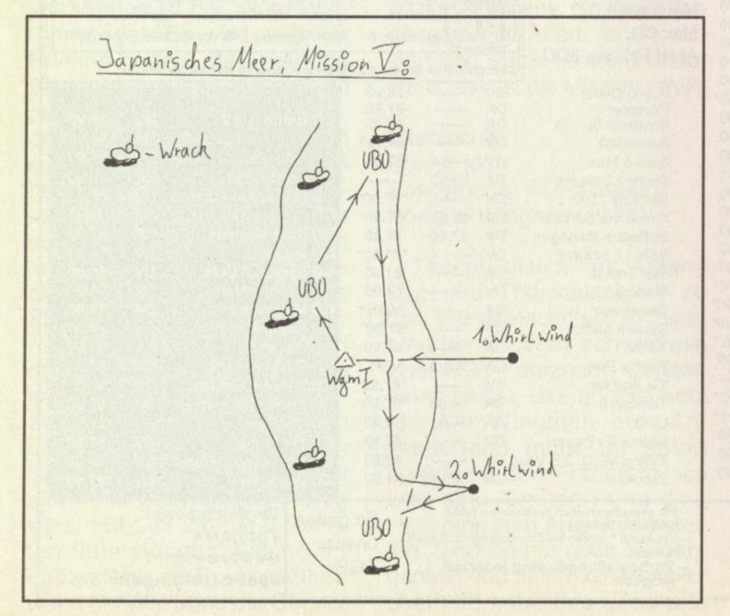
Taucht Wgm. 1 an und zerstört die beiden Transporter der Klasse Typ 17 mit insg. fünf Torpedos. Nun schaltet die aggressive Typhoon aus, die hier Ihr Unwesen treibt und nicht zu unterschätzen ist (Manövrierkampf). Nach einiger Zeit erscheinen zwei weitere Transporter, die Ihr mit jeweils fünf Raketen leicht daran hindern könnt, Ihren Müll in Eurem Gebiet abzuladen. Um die beiden ASW-Fahrzeuge solltet Ihr Euch nicht weiter kümmern, sie sind nur erschwerende Faktoren, da sie andauernd Minen abwerfen. Nachdem die vier Transporter eliminiert sind, taucht wieder zur Forschungsstation ab (Wgm. 2).

Mission 5 (Karte)
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 22 Torpedos,
1 Trümmer

Taucht in Richtung Wgm. 1 ab; flutet die Tanks und gebt maximalen Schub, damit es etwas schneller geht; Ihr müßt nämlich gut 11 000 Fuß nach unten. Auf dem langen Weg nach unten trefft Ihr auf eine Whirlwind, die Ihr mit drei bis vier Torpedos leicht außer Gefecht setzen könnt, der Überraschungsmoment liegt nämlich auf Eurer Seite. Am Grund angekommen, folgt der Karte. Die Bergungsfahrzeuge sind mit einem Torpedo zu erledigen. Die zweite Whirlwind versucht nach oben zu flüchten, folgt Ihr mit Höchstgeschwindigkeit (leert auch die Ballasttanks), und zerstört sie mit drei, vier Torpedos. Schafft die Whirlwind es weit nach oben, braucht Ihr aufgrund des geringeren Drucks auch mehr Waffen. Nach dem hoffentlich kurzen Gefecht, taucht wieder ab und erledigt den Rest Eures Auftrags (vergeßt nicht, am Schluß die Trümmer abzuwerfen).

Mission 6
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman: links

Gleich zu Anfang erscheinen 2 Whirlwinds, die Euch ans Leder wollen. Peilt eine für den Wingman an, die andere übernehmt Ihr selbst. Da es die beiden Gegner nur auf das Bergungsschiff (Jumbo-Klasse) sowie die "Neon Chrysanthemum" abgesehen haben, werden sie Euch kaum gefährlich. Paßt aber auf, das weder die Jumbo noch die Neon C. zerstört wird.



Mission 7
Sonar: zunächst aktiv
Bewaffnung: 5 Torpedos,
32 Raketen

Eine sehr innovative Mission. Folgt der Route mit der sagenhaften Höchstgeschwindigkeit von 180 Knoten und zerstört alle Scheinziele (zwei bei Wgm. 1, (zwei bei Wgm. 2, (zwei bei Wgm. 3). Bei Wgm. 3 trefft Ihr auf eine Typhoon, die Ihr zerstören müßt. Danach müßt Ihr die gesamte Strecke noch einmal zurücktauchen und die sich jeweils bei jeder Wgm. befindenden Minen zerstören (die Mine, die bei der letzten Wgm. dicht an der Wand positioniert ist, braucht nicht entschärft zu werden). Bei der letzten Wgm. wartet zudem noch eine Whirlwind, die Ihr mit den Torpedos zerstören solltet. Die nächste Wgm. befindet sich dann beim eigenen Trägerschiff. Diese Strecke legt Ihr mit passiven Sonar und nur 20 Knoten zurück. Werdet Ihr nicht entdeckt, ist der Einsatz erfüllt.

Mission 8
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 5 Torpedos,
29 Raketen, 1 Transponder,
2 Köder

Sofort nach Beginn der Mission beschleunigt auf Höchstgeschwindigkeit und taucht in Richtung Wgm. 1. Sobald ein U-Boot (Typhoon) erscheint, peilt Ihr es an und begebt Euch in seine Richtung. Ist die Zuversicht auf über 90 gestiegen feuert Eure Torpedos auf das Boot ab und begebt Euch nun in Richtung der erschienenen Minen, die Ihr mit einigen Raketen neutralisieren müßt. Taucht dann mit 40 Knoten über der Thermalschicht in das Hafenbecken und zerstört die 4 weiteren Minen die sich hier befinden. Ist das geschafft setzt den Transponder unter der Thermalschicht ab und macht, daß Ihr aus dem Becken rauskommt. Dies alles muß innerhalb des Zeitlimits geschehen sein, damit das eigene Angriffsgeschwader den Hafen zerstören kann.

Mission 9
Sonar: zunächst passiv
Bewaffnung: 5 Torpedos,
32 Raketen

Begebt Euch der Route folgend zum Geothermalkraftwerk. Vor Wgm. 2 aktiviert Ihr das Sonar und versucht, die beiden sich annähernden Typhoons mit jeweils drei Raketen (reichen tatsächlich aufgrund der Tiefe, Explosion kommt nur verzögert) zu zerstören, bevor sie Ihrerseits zum Angriff kommen. Eine weitere Typhoon erscheint meistens schon während des Gefechts in Begleitung einer Whirlwind. Nehmt Euch erst die Typhoon vor, dann mit den Torpedos die Whirlwind. Die Gefechtsgeschwindigkeit sollte 40 Knoten betragen, bei der Whirlwind empfiehlt es sich, etwas schneller zu sein. Sind die U-Boote überwunden, was wahrlich nicht einfach ist, durchdringt das Minennetz mit 20 Knoten, indem Ihr wieder zwischen zwei Minen hinwegtaucht. Über der Kühlmitteleintrittsöffnung, die wirklich nicht zu übersehen ist, werft Eure verheerende Ladung ab und seht zu, daß Ihr vom Kraftwerk wegkommt. Konnte man bei Mission 2 der Nordatlantik-Kampagne noch beruhigt zusehen, wie die eigenen Sprengladungen detonierten, so ist die folgende Explosion nicht zu unterschätzen und man sollte wirklich etwas Abstand gewinnen. Bekommt aber keine Angst, wenn plötzlich in die Außensicht geschaltet wird; das gehört zur kleinen Schlußanimation (Ich für meinen Teil bin beim ersten Versuch ausgestiegen, weil ich dachte, es hätte mich erwischt).

Battle Isle 2

David Kötschau aus Berlin beglückt den Strategen in uns mit allen Paßwörtern des "Single Player-" und "Two Player Modes" und kennt einige Daten der neuen Geheim-Einheiten.

Litil Divil

Direkt von den Programmierern stammen die folgenden Cheats für Gremlins PC-Teufel. Gebt vor dem Start des Spiels einfach folgende Codes ein (auf Groß- und Kleinschreibung achten).

divil KmCiNpOcKeT
Aktiviert den Level-Cheat
(F1-Taste)
divil MEANING
Neue Energie
(Shift T-Taste)
divil Donkey
Extra Schatz (T-Taste)
divil Grumpy
Extra Schlüssel (K-Taste)
divil Nicole
löst den jeweiligen Raum
(Shift P-Taste)

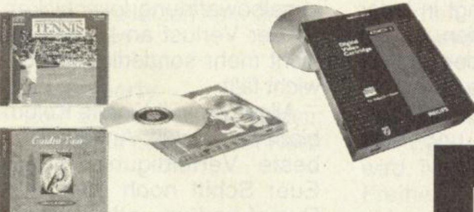
PHILIPS INVENTS

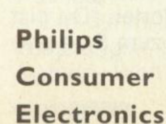
CD-interactive. Die ultimative Entertainment Machine

Eine CD mit Musik, Bildern, interaktiven Spielen, Informationen und Filmen? Das ist die Compact Disc-interactive – die neueste Erfindung von Philips. Mit dem Joy Stick der Fernbedienung werden Sie interaktiv und gestalten Ihr eigenes Programm auf dem Fernsehschirm. So spannend, so abenteuerlich, so voller Wissen und Erfahrung, wie Sie es wollen! Alles in brillanter digitaler Bild- und Tonqualität. Mit nur einem CD-i Player und der Digital Video Cartridge haben Sie die Basis für die gesamte Unterhaltungswelt des nächsten Jahrtausends: CD-interactive, Digital Video, Digital Video-interactive, Audio- und Photo-CD.

Da ist Power drin...







Philips Consumer Electronics

PHILIPS INVENTS FOR YOU



PHILIPS

Christoph Kolumbus

Jürgen Böhm aus Hannover macht Kolumbus Konkurrenz und eroberte die neue Welt.

Die ersten Schritte

Rüstet Euer Schiff wie folgt aus:

100 Mann Besatzung	4 Kanonen
18 t Wasser	18 t Zwieback
1 t Tuche	1 t Holz
1 t Pulver	3 t Kugeln
20 t Tand	8800 Dublonen

Dadurch wird Eure Besatzung zwar bald großen Hunger erleiden, doch kostet dies nur etwa 5% der Mannschaft pro Spielrunde. Die Dublonen benutzt Ihr, um so schnell wie möglich eine Tabakplantage und eine Lagererweiterung um 100 t zu bauen.

Nun gilt es, einen Kontinent zu entdecken, der so nah wie möglich an Eurem Heimathafen liegt. Idealerweise liegt dieser Kontinent nicht mehr als neun Bewegungspunkte von Eurem Heimathafen entfernt.

Setzt Eure erste Expedition ab (ca. 70 Mann, Tand und Dublonen nicht vergessen!) und fahrt wieder nach Hause, um Nachschub (Besatzung, Tand) zu holen.

Gründung und Eroberung von Kolonien

Die erste Kolonie sollte in Ufernähe liegen (am besten ein Feld vom Ufer entfernt, damit die Kolonie nicht von feindlichen Schiffen attackiert werden kann).

Jetzt solltet Ihr systematisch den Kontinent erforschen und weitere Kolonien gründen. Wenn Ihr Glück habt, findet Ihr eine Inkastadt. Zur Eroberung einer Inkastadt benötigt Ihr ca. 150 Mann. Dafür erwarten Euch Schätze in Höhe von ca. 5000 Dublonen.

Sollte Euer Kontinent auch von anderen Nationen besiedelt werden, so ist dies ein echter Glücksfall. Wartet solange mit der Eroberung dieser Kolonien, bis diese einige Plantagen und Minen gebaut haben. Dies geht meistens ausgesprochen schnell. In der Zwischenzeit schafft soviele Siedler wie möglich auf den Kontinent und sichert damit Eure Kolonien Es ist sehr sinnvoll, eigene Plantagen und Minen mit Siedlern zu befestigen, da diese ein beliebtes Angriffsziel sind. Der Kauf von Soldaten ist anfänglich nicht effektiv, da diese zu schwach und zu teuer sind.

Plantagen- und Minenbau

Der Bau von zwei bis drei Plantagen ist zu Beginn unumgänglich, da Euch sehr schnell die Geldreserven ausgehen werden und Minen viel zu teuer sind. Konzentriert den Bau Eurer Plantagen auf eine gut gesicherte Kolonien das vereinfacht die Handelsrouten. Es ist besser, Plantagen aller Art zu bauen, als z.B. der Bau von drei Baumwollplantagen, da Euer Händler den Kaufpreis für Baumwolle sonst sehr schnell unter den von Tabak oder gar Zucker senken wird.

Habt Ihr Euch weitere Geldreserven erspart, so investiert sie lieber in den Schiffsbau und laßt Eure Gegner Plantagen und Minen bauen, um diese dann zu erobern.

Stadtausbau

Wichtige Kolonien solltet Ihr schnell vergrößern, da Ihr 500 Siedler benötigt, um die Ausbaustufe "Fort" bauen zu können. Liegt Eure Kolonie im Landesinnern, ist ein Fort mit 500 Mann Besatzung kaum noch einzunehmen (man benötigt dafür 750 Siedler!).

Ein Fort am offenen Meer hingegen ist immer noch ein gefundenes Fressen für eine mit 48 Kanonen bestückte Kriegsgaleone. In diesem Fall schützt nur die Ausbaustufe Kolonialhafen und die Stationierung eines Kriegsschiffes vor unliebsamen Überraschungen. Den Bau der notwendigen Kirchen solltet Ihr erst dann vornehmen, wenn Euch die Ausgabe von 2000 Dublonen nicht mehr belastet, da der Segensbonus der Kirche anfangs keinen entscheidenden Einfluß auf den Spielverlauf hat. Baut Eure Kirchen in Abständen von ca. fünf Jahren, dies erhöht die Anzahl der Segenssprüche der Kirche.

Wichtige Kolonien solltet Ihr mit Wasservorräten ausstatten, da Wasser die Auswirkungen eines möglichen Feuerausbruches reduziert.

Schiffsbau und Schiffsentwicklung

Ihr solltet unbedingt in jeder Spielrunde überprüfen, ob ein Angebot vorliegt oder gar ein Pirat Euch seine Dienste anbietet. Angebote erfolgen ca. alle zehn Jahre und sind immer lukrativ. Kauft Ihr ein schwer beschädigtes Schiff, dann müßt Ihr es sofort reparieren, da es sonst (bei einem Rumpfwert von unter 26%) sinkt!

Großen Einfluß auf den Spielverlauf hat die Entwicklung der Schiffstypen Galeone, Kriegsgaleone des 17.Jahrhunderts und die Entwicklung des Linienschiffs, da diese Schiffstypen zu ihrer Zeit allen anderen Schiffen weit überlegen sind.

Die folgende Tabelle zeigt, wann welche Nation einen neuen Schiffstyp entwickelt:

Schiffstyp	Spanien/Portugal	Holland	England/Frankreich
Karacke	1480	1500	1510
Galeone	1520	1540	1560
Kriegsgaleone	1540	1570	1570
Handelsgaleone	1580	1580	1600
Fleute	-	1590	-
Indienfahrer	-	1600	1620
Kriegsgal.17.Jhdt	1590	1610	1610
Pinasse	1640	1620	1640
Linienschiff	1660	1680	1650
Fregatte	-	-	1660
Handelsfregatte			1690

Daraus ergibt sich, daß es es ein großer Vorteil ist, mit den Nationen Spanien/Portugal zu spielen.

Eine Spende von 2500 Dublonen beschleunigt die Entwicklung des jeweils nächsten Schifftyps um fünf Jahre.

Gefechte

Computergesteuerte Nationen neigen anfangs dazu, ihre Karavellen mit keiner oder nur mit sehr spärlicher Bewaffnung loszuschicken. So ist es leicht möglich, ein feindliches Schiff zu versenken oder gar zu übernehmen.

Sobald Ihr Galeonen bauen könnt, solltet Ihr alle späteren Schiffstypen nur noch mit Maximalbewaffnung losschicken, da der Verlust an Ladefläche nicht mehr sonderlich ins Gewicht fällt.

Allgemein gilt für alle Kolumbianer mit Schiff: Angriff ist die beste Verteidigung, sofern Euer Schiff noch über 90% Rumpf verfügt und genügend Pulver- und Kugelvorräte an Bord hat.

Wenn Ihr diese Tips befolgt, wird Euch der König schon bald mit den Worten "Du bist der Obertollste" zum Sieg gratulieren.

Mortal Kombat

Garantierte K.O.–Techniken gefällig? Kein Problem, wir beliefern Euch mit den "Finishing Moves" für alle Systeme.

MORTAL KOMBAT

FINISHING MOVES - DEATH BLOWS - K.O.-TECHNIKEN

PC-Version:

RAYDEN	→ → ← ← ←	Hoher Schlag
KANO	↓ →	Tiefschlag
JOHNNY CAGE	→ → →	Tiefschlag
LIU KANG	→ ↓ ← ↑ → ↓	
SCORPION	↑ ↑	Standblock
SUB-ZERO	→ ↓ →	Hoher Schlag
SONY BLADE	→ → ← ←	Block

AMIGA-Version:

RAYDEN	→ ← ← ←	Feuerknopf
KANO	← ←	Feuerknopf
CAGE	→ → →	Feuerknopf
LIU KANG	→ ↓ ← ↑ → ↓	
SCORPION	↓ ↓	Feuerknopf
SUB-ZERO	→ ↓ →	Feuerknopf
SONY BLADE	→ → ← ←	Feuerknopf

Erläuterung:

→ Joystick zum Gegner →
← Joystick vom Gegner weg ←
↑ Joystick nach oben ↑
↓ Joystick nach unten ↓

REPTILE

Besiege auf der Brücke Deinen Gegner mit einem Double Flawless Victory und strecke ihn mit der K.O.-Technik nieder, wenn der Mond von einem Schatten verhüllt wird. Wenn Du das korrekt ausgeführt hast, steht Dir als nächster Gegner REPTILE gegenüber!



Ambermoon

Thalions Abschiedsgeschenk an alle Rollenspieler war für Marc Baur und Armin Scheurer aus Reutlingen kein größeres Problem.

Die Idealparty

Egil, Selena, Nelvin, Valdyn, Gryban und natürlich der Held: DU!

Großvater

Nachdem Ihr mit Eurem Großvater gesprochen habt, betretet Ihr den Keller des Hauses.

Um durch den Rätselmund zu gelangen, sagt Ihr ihm einfach das Wort "WEIN".

Das große stählerne Spinnennetz im Keller kann nur durch Feuer beseitigt werden, Ihr müßt also nur eine Fackel davor benutzen und schon verschwindet es. Ihr durchkämpft weiterhin den Dungeon, bis Ihr an eine eingestürzte Wand kommt. Dann geht Ihr zu Eurem Großvater zurück und sprecht ihn auf "EINSTURZ" an. Nun folgt Ihr seinen Anweisungen und geht nach Spannenberg zum Pferdehändler.

Spannenberg

Der Pferdehändler teilt Euch mit, daß Ihr sein Werkzeug nur bekommt, wenn Ihr ihm seine 4 goldenen Hufeisen wiederbringt. Ihr findet sie im Haus der Banditen. In Spannenberg findet Ihr außerdem den Krieger Egil, der Euch begleiten wird. Nun solltet Ihr noch zum Freiherren von Spannenberg gehen. Er stellt Euch zwei Aufträge. Zuerst solltet Ihr Euch um die Banditen und später um die Orks kümmern, da diese ziemlich schwer zu besiegen sind. Im Gasthaus trefft Ihr eine Frau, die alte Amberstar-Freunde schon aus dem ersten Teil kennen. Sie fragt Euch nach dem Namen ihrer Katze. Sie heißt "FELIX". Nun macht Ihr Euch auf den Weg ins Banditenhaus

Banditenhaus

Das Banditenhaus befindet sich in der Wüste nordöstlich von Spannenberg. Zuerst solltet Ihr in das obere Stockwerk gehen. Dort findet Ihr in einer Kiste und hinter dem Kamin nützliche Gegenstände, unter anderem auch 2 der 4 Hufeisen. Nachdem Ihr nun 2 der Hufeisen besitzt, drückt Ihr im unteren Stockwerk den Knopf, der sich hinter dem Kamin befindet. Nun könnt Ihr den Keller des Banditenhauses betreten. Das 3. Hufeisen befindet sich im Raum neben der Kellertreppe.

Im Keller

Hier solltet Ihr die Transporter so benutzen, wie es auf dem Banditenzettel beschrieben wird. Im Keller findet Ihr das 4. Hufeisen und einige andere hilfreichen Gegenstände. Ihr solltet mit dem Hauptbandit Frieden schließen und die Nachricht zum Freiherr von Spannenberg bringen.

Spannenberg

Beim Freiherr könnt Ihr nun eine Belohnung und beim Pferdehändler eine Spitzhacke abholen. Mit der Spitzhacke solltet Ihr Euch auf den Weg in Großvaters Keller begeben.

Um zu der Ausrüstung zu gelangen, müßt Ihr einfach die Hebel, die im Keller verteilt sind, umlegen. Habt Ihr alle Hebel betätigt, könnt Ihr die Ausrüstung erreichen. Die zerbrochenen Gegenstände könnt Ihr später in Burnville reparieren lassen. Wenn Ihr den Keller verlaßt, ist Euer Großvater soeben verstorben. Ihr trefft nun Vater Antonius, der Euch zu sich ins Haus der Heiler in Spannenberg ruft.

Zurück in Spannenberg, solltet Ihr zuerst das Stadthaus besuchen. Habt Ihr dort von der Krankheit gehört, geht zu Vater Antonius. Mehr darüber später. Um in die Diebesgilde zu gelangen, müßt Ihr dem Dieb, der vor der Gilde steht, eine Brosche überbringen. Dazu müßt Ihr den Zombimeister auf dem Friedhof in die ewigen Jagdgründe schicken. Nehmt die Necromanten-Brosche und bringt sie zum Dieb. Er verrät Euch zum Dank das Eintritswort in die Gilde. Es lautet "SILK".

In der Diebesgilde gibt es eine Prüfung der Diebe. Ihr müßt zwei Schlüssel finden, um an den Schatz zu gelangen.

Der 1. Schlüssel ist leicht zu erreichen. Der Zweite befindet sichin einem Brunnen. Um ihn zu erreichen, müßt Ihr 150 Schleudersteine in den Brunnen werfen. Als nächstes solltet Ihr die Sylphenhöhle aufsuchen. Sie befindet sich westlich von Spannenberg.

Sylphenhöhle

Vor der Höhle findet Ihr in einem Baum ein Dreieck, das Ihr später noch benötigt. Kommt Ihr in der Höhle an eine verschlossene Türe, dann benutzt hier das Dreieck. Die Sylphe, die sich hinter der Türe befindet, verrät Euch das Eingangswort zur Ork-Höhle. Außerdem lehrt sie Euch die Sprache der Sylphen.

Orkhöhle

Das Eingangswort lautet "OKNARD".



Ihr müßt es dem Rätselmund als Antwort auf seine Frage sagen. In der Höhle braucht Ihr nur auf die Gongs zu schlagen und Euch bis zu einem Hügelriesen durchkämpfen. Habt Ihr ihn besiegt, erhaltet Ihr einen Schlüssel, der zu einer Türe in der Orkhöhle paßt. Hinter der Türe befindet sich die gefangene Diebin Selena, die Ihr in Eure Party aufnehmen könnt. Bringt den Kopf des Hügelriesen wieder zum Freiherr und holt Euch Eure Belohnung ab.

Das Heilmittel

Im Stadthaus erfahrt Ihr, daß nur Vater Antonius über die Zubereitung des Heilmittels Bescheid weiß. Sprecht Antonius auf "GEGENMITTEL" an. Er erklärt Euch nun, was Ihr zu tun habt. Zuerst solltet Ihr in den Alchemistenturm gehen. Dort müßt Ihr eine leere Phiole besorgen. Im Sumpf östlich des Alchemistenturms findet Ihr die Sumpflilie. Das Wasser des Lebens ist in einem Dungeon an der großen Bergkette im Osten.

Alchemistenturm

Nennt dem Rätselmund den Namen "ANTONIUS".

Im 2. Stockwerk findet Ihr den Magier Nelvin und Alcem, den Alchemisten. Dieser berichtet Euch über sein Mißgeschick. Er übergibt Euch den Kryptaschlüssel. Nun könnt Ihr Euch auf den Weg in die Krypta machen.

Krypta

Die Krypta befindet sich östlich des Turmes. In der Krypta findet Ihr eine Perlmuttkette, die Ihr später unbedingt braucht. Sie eignet sich dazu, eine Windkette herzustellen.

In der Krypta müßt Ihr nur die krummen Grabsteine geraderücken, um bis zum Lich-Lord zu gelangen. Als Kampfstrategie empfehle ich, die Gehilfen des Lich-Lordes mit einem Heiligen Horn, das Ihr in einer Kiste findet, auszuschalten. Habt Ihr ihn besiegt, findet Ihr viele nützliche Gegenstände und Alcems Ring. Bringt den Ring zu Alcem. Nun könnt Ihr in seinem Laden eine leere Phiole kaufen.

Wasser des Lebens

Um bis zum Wasser des Lebens zu gelangen, müßt Ihr drei Prüfungen bestehen.

• 1. Prüfung: Zündet alle Kerzen, die sich um die Statue herum befinden, mit einem Feuerstein an. Der Weg ist nun frei.

• 2. Prüfung: Ihr müßt die zwei Granit-Golems töten. Die runde Scheibe müßt Ihr in den Schlitz, den Ihr dort findet, einwerfen.

• 3. Prüfung: Bei den wandernden Teleportern hilft nur noch Ausprobieren.

Nach den Prüfungen gelangt Ihr zu einem Teich. Benutzt hier die Phiole. Nun fehlt Euch nur noch die Sumpfblume. Habt Ihr sie gefunden, bringt das Wasser und die Blume zu Vater Antonius, der Euch daraus das Gegenmittel zusammenbraut. Bringt das Gegenmittel zum Stadthaus. Als Dank für die Hilfe erhaltet Ihr eine Windperle und einen Ring des Sobek. Nun solltet Ihr noch in das Haus der Heiler gehen, um Euch einen Schlüssel für den Durchgang nach Burnville zu besorgen. Ihr erhaltet ihn von der Heilerin.

Der Weg nach Burnville

Zuerst müßt Ihr alle Eure Partymitglieder entlassen. Nun könnt Ihr mit Hilfe des Ringes des Sobek allein durch den Kanal zur südlich liegenden Insel schwimmen. Dort findet Ihr einen Durchgang und ein Floß. Mit dem Floß fahrt Ihr wieder zurück nach Spanneberg und sammelt Eure Partymitglieder wieder ein. Ihr findet sie dort, wo Ihr sie zu Beginn auch gefunden habt. Nun könnt Ihr mit dem Floß zum Durchgang, und von diesem aus bis nach Burnville gelangen.

Burnville

Im verlassenen Burnville findet Ihr im Haus der Heiler einen Schlüssel, der zum Durchgang von Luminors Turm paßt.

Luminors Turm

Um in den Turm zu gelangen, müßt Ihr nur Nelvins Sphäre der Öffnung in dem kleinen Haus neben dem Turm benutzen, dann öffnet sich der Durchgang. Im Turm müßt Ihr die erloschene Fackel anzünden, um weiter zu gelangen. In den folgenden Gängen sind zwei Fallen. Ihr könnt sie durch einen Knopf hinter einer Geheimwand ausschalten. Zuerst solltet Ihr die Treppe nach unten benutzen. Dort findet Ihr die Heilerin Sbiene, die Euch begleiten wird. Außerdem befindet sich auch die gefangene Bevölkerung von Burnville hier. In einem der oberen Stockwerke findet Ihr eine große Flamme. Sie stellt das Lebensfeuer von Luminor dar. Ihr könnt sie mit Hilfe von Eiswasser, das überall im Turm verteilt ist, fast ganz löschen. Wenn Ihr keine Lust habt, sein Lebensfeuer etwas einzudämmen, müßt Ihr Euch eben auf einen schwereren Gegner gefaßt machen. In einem der Stockwerke findet Ihr einen Blitz. Wenn Ihr in berührt, erscheint der Ranger Valdyn, um Euch zu begleiten.

Habt Ihr Luminor getötet, befreit die Gefangenen im Keller und kehrt nach Burnville zurück. In Burnville findet Ihr nun einen Schmied, der kaputte Gegenstände repariert. Im Haus der Künste erhaltet Ihr den Auftrag, ein Bild nach Newlake zu bringen. Um nach Newlake zu gelangen, solltet Ihr nach Spannenberg zurückkehren und den Kapitän besuchen. Dieser schenkt Euch nun ein Schiff. Mit dem Schiff macht Ihr Euch auf den Weg nach Newlake.

Newlake

Geht in Newlake zuerst zum Baron, der Euch den Austausch des Bildes fürstlich belohnt. Außerdem stellt er Euch eine Aufgabe. Ihr sollt in Shandras Gruft gehen und die Untoten vertreiben.

Gruft

Sie befindet sich im Stadtpark.

Wenn Ihr Euch durch die Gruft gekämpft habt, müßt Ihr nur noch Shandras Bernstein, den Ihr im Keller Eures Großvaters gefunden habt, mit Shandras Sarg benutzen. Nun erscheint Shandra, und Ihr erhaltet einen Bibliotheks-Schlüssel. Um an Shandras Sarg zu gelangen, müßt Ihr einfach durch eine Geheimwand im Südosten der Grabkammern gehen. Hier findet Ihr einen Knopf, und der Weg zu seinem Sarg ist frei. Geht nun in die Bibliothek, die sich auch in Newlake befindet. Hier findet Ihr viele nützlichen Spruchrollen. Den Schlüssel müßt Ihr am nördlichen Bücherregal benutzen. Hinter der Tür findet Ihr ein Rezept, das Ihr unbedingt später noch braucht. Es ist das Rezept für einen Dämonenschlaftrank.

Außerdem sind hier noch einige nützlichen Bücher versteckt, die Ihr unbedingt lesen solltet.

Als nächstes solltet Ihr mit dem Schiff auf Neras Insel fahren.

Neras Insel

Im Süden der Insel findet man eine Gnomhöhle. Wenn Ihr durch das Labyrinth hindurch seid, könnt Ihr die Stadt der Gnome betreten. Hier findet Ihr einen Mystiker, den Ihr in Eure Party aufnehmen könnt. Der Gnomkönig berichtet Euch von seinem Problem mit dem Hexenmeister. Geht nun in Neras Hexenhaus im Norden der Insel. Hier findet Ihr einige brauchbare Gegenstände. Außerdem könnt Ihr Euch noch mit der Katze unterhalten, sofern Ihr die Tiersprache beherrscht. Sie verrät Euch ein Geheimnis. Im Keller des Hauses müßt Ihr nur die Wand südlich der Treppe benutzen, um in Neras Schatzkammer zu gelangen. Kommt Ihr an einen Rätselmund, so beantwortet seine Frage mit "NERA". Ihr gelangt nun in einen großen Raum, indem sich ein Hexenkessel befindet. Hier könnt Ihr später das Rezept zusammenmischen. Habt Ihr Nera besiegt, winkt als Belohnung ein Hexenbesen (Transportmittel). Neras Ring könnt Ihr nun dem Gnomkönig zeigen und erhaltet dafür eine Belohnung. Der nächste Schritt in Eurem Abenteuer sollte nun sein, daß Ihr die Insel des Walthüters, östlich von Neras Insel, besucht.

Insel des Waldhüters

Im Waldhüterhaus bekommt Ihr den Auftrag, ein Biest, das sich im Norden der Insel versteckt, zu töten. Begebt Euch nun in die Höhle des Biestes. Man sollte jedoch möglichst allen Imps, denen man begegnet, so gut wie möglich ausweichen. Die Imps sind sehr gemeine Monster, die mit Sprüchen wie Verrücktheit oder Drogen herumwerfen. Habt Ihr das Biest besiegt, bringt Kay's Amulett zum Waldhüter. Zum Dank erhaltet Ihr eine Holzstange. Mit Ihr könnt Ihr auf der Windtorinsel einen Stab des Aufbaus herstellen.

Nun müßt Ihr nach Gemstone, um Euch beim zurückgebliebenen Zwerg einen Öffnungsstab zu holen. Außerdem gibt es in Gemstone noch einige Zwergenwaffen. Mit dem Öffnungsstab geht Ihr nun wieder auf die Insel des Waldhüters. Dort findet Ihr auch den Eingang zu Dönners alter Mine.

Er befindet sich im Süden. Neben dem Eingang findet Ihr eine kleine Insel mit einem Berg. Hier müßt Ihr den Öffnungsstab benutzen. Nun könnt Ihr die Mine durch den jetzt erschienenen Eingang betreten. Nachdem Ihr Euch durch die Höhle gekämpft habt, macht Ihr Euch am besten auf den Weg nach Illien

Illien

Die Lösungsworte für die 4 Rätselmünder lauten:

- Reif
- Spiegel
- Nähnadel
- Nase

In Pelanis Palast erhaltet Ihr den Auftrag, Sansrie zu töten.

Um auf Sansries Insel zu gelangen, müßt Ihr zuerst eine Windkette auf der Insel der Winde herstellen. Die Anleitung dazu erfahrt Ihr aus einem Buch in der Bibliothek von Newlake.

Durch eines der Windtore gelangt Ihr auf Sansries Insel. Zuerst müßt Ihr nach Snakesign, um Euch dort einen Schlangenstein zu kaufen. Nun könnt Ihr Sansries Tempel betreten.

Sansries Tempel

Hier müßt Ihr Euch den Zeitstopper aus einer Kiste im Tempel besorgen. Damit müßt Ihr die 2 Uhren, die sich hinter geheimen Durchgängen befinden, zerschlagen. Nun müßt Ihr nur noch alle Schalter umlegen, und der Weg zum alten Teil des Tempels ist frei. Hier findet Ihr neun Teleporter. Der richtige ist der mittlere in der rechten Spalte. Nun gelangt Ihr zu Sansrie.

Habt Ihr sie besiegt, nehmt Ihr Blut und bringt es zu Pelanis. Dieser gibt Euch eine Flöte, mit der Ihr nun einen Riesenadler rufen könnt. Mit dem Adler könnt Ihr nun die Feste Godsbane betreten.

Feste Godsbane

In der Feste Godsbane befinden sich der Amberstar und Gryban, der letzte Paladin. Um in sein Gemach zu gelangen, nennt dem Rätselmund seinen Namen.

- Das Rezept:

Als nächstes müßt Ihr die Zutaten für das Rezept zusammensuchen und sie im Hexenhaus zusammenmischen. Nun erhaltet Ihr einen Dämonenschlaftrank. Die Zutaten stehen auf dem Rezept.

Tempel der Bruderschaft

Mit dem Trank betretet Ihr nun den Tempel. Dort befindet sich ein riesiger Wachdämon, der unbesiegbar ist. Mischt das Schlafmittel in sein Futter. Der Dämon verschwindet, und der Weg ist frei. Nun könnt Ihr mit Hilfe des Amberstar in die Grabkammer von Lord Tarbos vordringen. Habt Ihr den Erzdämon erledigt, holt Euch den Hangarschlüssel des Echsenpriesters im anderen Teil des Tempels. Nun könnt Ihr den Hangar betreten.

Im Luftschiff

Im Luftschiff findet Ihr neben einigen Gegenständen auch das Skelett eines Zwerges. Befolgt nun die Anweisungen auf dem Zettel, den Ihr beim Skelett findet. Ihr müßt in die Zwergenmine, die sich in den Bergen westlich von Spannenberg befindet. Sie ist nur mit dem Adler zu erreichen. Benutzt die Edelsteine in der auf dem Zettel genannten Reihenfolge. Hier findet Ihr einen Navstein. Benutzt diesen auf dem Luftschiff, um auf den Waldmond zu gelangen.

Waldmond

Zuerst geht Ihr in die Stadt nördlich von Euch. Kire gibt Euch den Auftrag, seiner verschwundenen Frau einen Brief zu überbringen. Seine Frau befindet sich in den Wäldern südlich des großen Sumpfes. Um in das Baumhaus zu gelangen, müßt Ihr das Wort "SCHNISM" benutzen. Habt Ihr seine Frau gefunden, gebt Ihr die Nachricht. Daraufhin beschließt sie, Euch nach Dor Kiredon zu begleiten.

Als Belohnung bekommt Ihr von Kire den Minenschlüssel und einige Gegenstände, die Ihr gut gebrauchen könnt. Bevor Ihr die Mine betretet, müßt Ihr die zweite Zwergenstadt aufsuchen. Sucht Kires Sohn und sprecht ihn auf Ruinen an. Nun solltet Ihr die Ruinen, die sich nordwestlich von Dor Kiredon befinden, aufsuchen und dort nach dem Rechten sehn.

Ruinen

Durch eine Falltüre gelangt Ihr in einen Keller. Dort benutzt Ihr einen Bernsteinbrocken mit der Maschine. Nun kehrt Ihr in das Erdgeschoß zurück. Die bis jetzt verschlossene Türe hat sich geöffnet. Nun benutzt den Aufzug und geht nach unten. Dort findet Ihr neben einem Skelett eine Schriftrolle. Sie klärt Euch über die seltsamen Zeichen auf. Nun könnt Ihr die verschlossenen Türen öffnen.

Zeichen

rotes Dreieck = 1

orangenes Dreieck = 10

gelbes Dreieck = 50

weißes Dreieck =100

roter Kreis: mal 1

orangener Kreis: mal 10

gelber Kreis: mal 50

weißer Kreis: mal 100

Nebeneinanderstehende Zeichen werden addiert.

rotes Dreieck + gelbes Dreieck gelber Kreis + weißer Kreis

(1 + 50) mal (50 + 100) = 7650

Nun muß man die Knöpfe auf der Türe benutzen und die entsprechende Zahl eingeben. Habt Ihr die Ruinen verlassen, könnt Ihr nun die Minen betreten.

Mine

Betretet die Mine und geht ins unterste Stockwerk. Wenn Ihr an eine große Eisentüre gelangt, müßt Ihr mit der Spitzhacke links von Ihr einige Wände entfernen. Benutzt wieder einen Bernsteinbrocken mit der Maschine. Die Öffnungszahl für die Türe ist "71". Nun befindet Ihr Euch in der antiken Anlage. Kämpft Euch durch sie hindurch, bis Ihr an eine verschlossene Türe gelangt. Um sie zu öffnen, müßt Ihr alle Schalter in dem Gang, durch den sich viele Blitzen bewegen, umlegen. Nun gelangt Ihr in einen Raum mit einem Teleporter und einem Schalter. Ihr könnt den Schalter bewegen, um den Zielort des Teleporters zu verändern. Versucht es sooft, bis Ihr in einen langen Gang gelangt. Dort befindet sich ein Aufzug. Mit ihm gelangt Ihr zu einer Maschine, mit der Ihr verschiedene Navsteine herstellen könnt. Dazu braucht Ihr farbige Scheiben und Bernsteinbrocken. Habt Ihr genügend Navsteine hergestellt, könnt Ihr die Anlage wieder verlassen. Mit dem Luftschiff gelangt Ihr nun auf den Planeten Morag.

Morag

Auf Morag müßt Ihr Euch nach dem Locater richten, da man hier keine Karte benutzen kann. Beim Verlassen des Hangars werdet Ihr in ein Gefängnis teleportiert. Dort erfahrt Ihr nun die Geschichte von Morag und Eure weiteren Aufgaben.

Nun müßt Ihr Euch durch die verschiedenen Paläste der Ratsmitglieder schlagen und die 7 Kristallsaiten einsammeln. Einige der Fallen in den Palästen sind nur Illusionen. Ihr könnt durch sie hindurchlaufen, ohne Schaden zu nehmen. In einem der Paläste befinden sich zwei Rätselmünder. Um sie zu beseitigen, müßt Ihr nur alle Zahlen, die Ihr hinter Geheimwänden findet, so zusammenzählen, wie es der Rätselmund verlangt. Beim ersten Rätsel müßt Ihr nur alle vier Zahlen addieren. Das zweite Rätsel ist relativ schwer. Die Lösung lautet: "301". Habt Ihr die sieben Saiten erbeutet, könnt Ihr Euch wieder auf den Heimweg nach Lyramion machen. Dort müßt Ihr Euch in Illien eine Elfenharfe kaufen und dem Händler die sieben Saiten zeigen. Die Harfe kostet 10 000 Goldstücke. Mit der hergestellten Kristallharfe könnt Ihr nun in den Tempel der Bruderschaft zurückkehren.

Tempel der Bruderschaft

Vor der Kristallwand benutzt Ihr die Harfe, und der Weg öffnet sich. Im Maschinenraum, in den Ihr nun gelangt, befinden sich einige Monster und eine Maschine, die Euch angreift. Habt Ihr die Maschine erledigt, verlaßt Ihr den Tempel durch die erschienene Treppe. Nun könnt Ihr Euch entspannt zurücklehnen und den Abspann genießen!

Viel Spaß beim Nachspielen.

Noch einige Bemerkungen

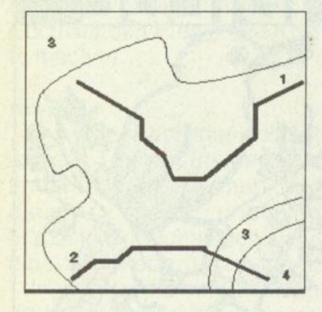
Lebab's Turm, der sich auf der Insel in der Mitte von Lyramion befindet, ist für den Spielverlauf unwichtig. Er eignet sich nur dazu, Erfahrungspunkte zu sammeln.

• Kampfstrategie gegen die Magischen Wachen

Alle Magischen Wachen haben eine ziemlich große Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer zu landen. Aus diesem Grunde solltet Ihr Eure 2 schnellsten Partymitglieder in der ersten Reihe hin- und herlaufen lassen. Alle anderen sollten mit Morag Darts, Elfenbogen und Magischen Pfeilen oder Magischen Wurfäxten ausgerüstet sein. Gegen diese Wachen habt Ihr nur eine Chance durch Fernwaffen. Sollet Ihr an einigen Stellen des Spieles nicht mehr weiterkommen, benutzt einfach den Zauber "Mystische Kartenschau". Er zeigt Euch alle Geheimgänge, die sich in dem Dungeon befinden. So kommt Ihr dann oft an Schalter oder Knöpfe und ein neuer Weg wird frei.

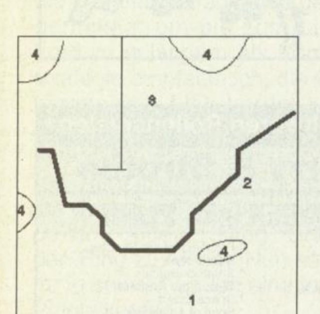
Battle Isle 2

Jörg Abraham aus Wolfsburg konnte uns als erster mit seinen Levelkarten zu Blue Bytes neuem Knaller überzeugen. Hier seine Aufmarschpläne. Ehre dem Room!



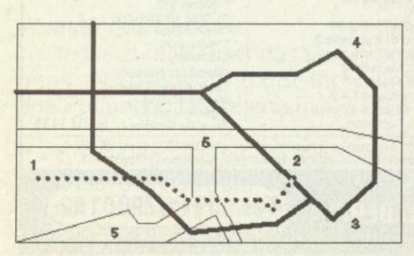
Level 1: Skom Halta (20 Züge, AMPORGE)

1 Gebäude - neutral
2 Gebäude - neutral
3 Wasser/Fluß
— Straße



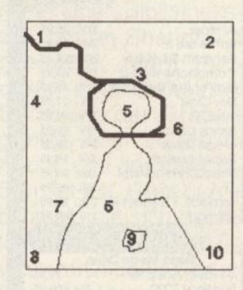
Level 2: Jagdfieber (21 Züge, JOGRWAI)

1 Gebäude - Titan
2 Gebäude - Titan
3 Rohr
4 Wasser
— Straße



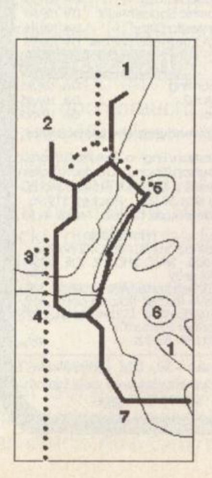
Level 3: Die große Stadt (26 Züge, (GEGIDOS)

1 Depot - neutral
2 Depot - Titan
3 HQ - Titan
4 Depot - Titan
5 Fluß
— Straße
•• Schiene



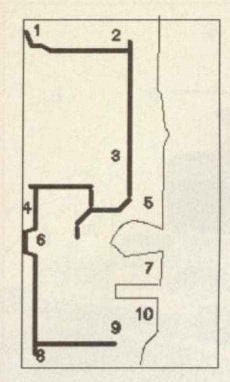
Level 4: Bedrohung aus der Luft (21 Züge, WABODAE)

1 Stadt - Stratege
2 Stadt - Titan
3 Stadt - neutral
4 Depot - neutral
5 Wasser
6 Depot - Titan
7 Flughafen - neutral
8 Stadt - neutral
9 Stadt - neutral
10 Flughafen - Titan
— Straße



Level 5: Das Delta (26 Züge, BUFASWE)

1 Stadt - Titan
2 Stadt - Titan
3 Fahrzeugfabrik - Stratege
4 HQ - Stratege
5 Fahrzeugfabrik Titan
Stadt - Titan
6 Stadt - Gegner
7 Stadt - Titan
— Straße
• Schiene



Level 6: Der Hafen zur Welt (31 Züge, GEHAUWA)

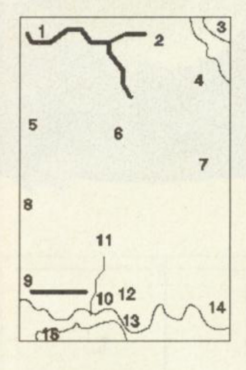
1 Stadt - Titan
2 Stadt - Titan
3 Fahrzeugfabrik - Titan
4 Stadt - Titan
5 Stadt - Titan
6 Fahrzeugfabrik - Titan
7 Fahrzeugfabrik - Titan
8 HQ - Stratege
9 Flughafen - Stratege
10 Versteck - neutral
— Straße

Level 7: Die Tentan Ebene (41 Züge, OLARIBU)

1 HQ - Stratege
2 Stadt - neutral
3 Fahrzeugf. - Stratege
4 Gebäude - neutral
5 Flughafen - neutral
6 Stadt - Stratege
7 Gebäude - Stratege
8 Depot - neutral
9 Stadt - neutral
10 Befestigung - Titan
11 Stadt - neutral
12 Fahrzeugf. - Titan
13 Stadt - neutral
14 Fahrzeugf./Stadt - Gegner
15 Stadt/dorf - Gegener
16 Fahrzeugf./Dorf - Gegner
17 Flugh./Stadt - Titan
18 Stadt - neutral
19 Fahrzeugf. - Titan
20 HQ - Gegner
21 Stadt - Titan
22 HQ - Titan
23 Stadt/Gebäude - Titan
— Straße

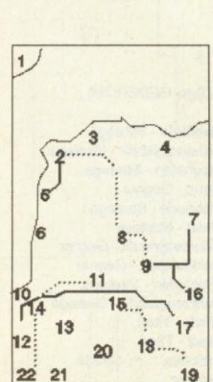
Level 8: Die 13. Flotte (31 Züge, FITORGE)

1 Flotte - Titan
2 Stadt - Stratege
3 Schiffsfabrik - Stratege
4 HQ - Stratege
5 Flotte - Stratege/Passage II
6 Schiffsf./Stadt - Verbündeter
7 Flughafen - Stratege
8 Fahrzeugf./Stadt - Gegner
9 Aldinium
10 Aldinium/Stadt - neutral
11 Schiffsf. - Titan
12 Flughafen - Titan
13 Stadt - Titan
14 Stadt - Titan
15 HQ - Titan
16 Flughafen - Titan
17 Fahrzeugf./Stadt - Titan
18 Stadt - Titan
19 Gebäude - Titan
20 Geb./Stadt - Titan
21 Flugh. - Titan
22 Fahrzeugf. - Verbündeter
— Straße
·· Schiene



Level 9: Flut des Grauens (41 Züge, DAFATWA)

1 HQ/Stadt - Gegner
2 Fahrzeugfabrik - Gegner
3 Stadt - neutral
4 Stadt - neutral
5 Stadt - neutral
6 Fahrzeugfabrik - Gegner
7 Stadt - Gegner
8 Dorf - neutral
9 Stadt - neutral
Truppen Stratege
10 Befestigung - Titan
11 Truppen - Gegner
12 Fahrzeugfabrik - Titan
13 Landungsposition !!
14 Stadt - Titan
15 gesuchter Flughafen - neutral (ungesichert)
— Feldweg
— Befestigungen



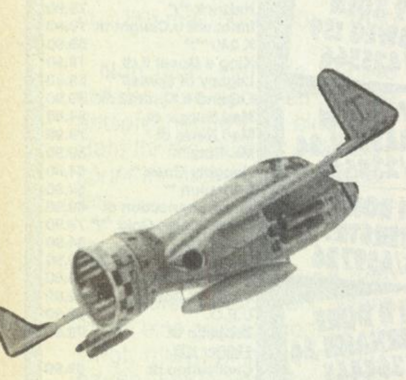
Level 10: Die Kal-Halbinsel (30 Züge, WABIKDO)

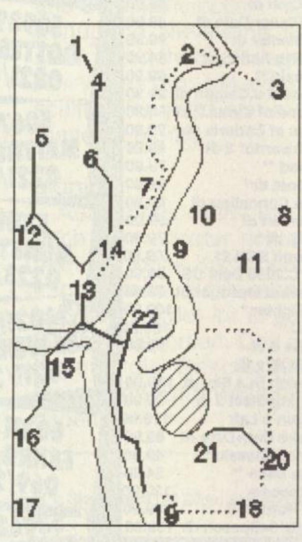
1 Stadt/Schiffsfabrik - Gegner
2 Fahrzeugfabrik - Gegner
3 Flughafen - Gegner
4 Stadt - Gegner
5 Gebäude - Gegner
6 Stadt - Gegner
7 HQ - Verbündeter
8 Stadt - Gegner
9 Fahrzeugfabrik - Gegner
10 Schiffsfabrik - Stratege
11 Fahrzeugfabrik - Titan
12 HQ - Stratege
13 Flughafen - Stratege
14 Stadt - Stratege
15 Stadt - Titan
16 Stadt - Verbündeter
17 Gebäude - Gegner
18 Fahrzeugfabrik - Titan
19 HQ - Titan
20 Flughafen - Titan
21 Stadt - Gegner
22 Gebäude - Stratege
— Straße
····· Schiene



Level 11: Titan Net in Sicht (61 Züge, GEEUSAT)

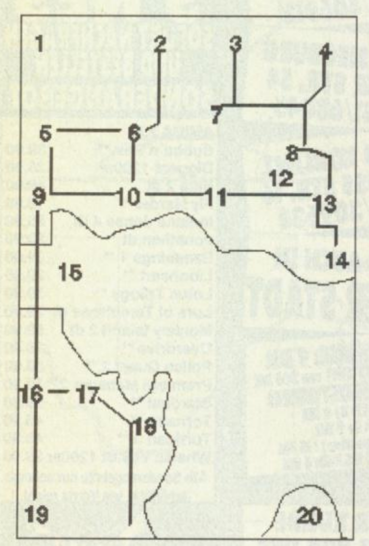
1 Flughafen - Stratege
2 Stadt - Stratege
3 Stadt - Verbündeter
4 Fahrzeugfabrik - Verbündeter
5 HQ - Stratege
6 Stadt - Stratege
7 Stadt - Gegner
8 Fahrzeugfabrik - Gegner
9 Gebäude - Gegner
10 Fahrzeugfabrik - Stratege
11 Stadt - Stratege
12 Fahrzeugfabrik - Gegner
13 Gebäude - Gegner
14 Stadt - Gegner
15 Fahrzeugfabrik - Titan
16 Flughafen - Gegner
17 Stadt - Gegner
18 Gebäude - Gegner
19 Stadt - Gegner
20 HQ - Gegner
21 Stadt - Gegner
22 Flughafen - Gegner
23 Stadt - Gegner
24 Stadt - Gegner
25 Fahrzeugfabrik - Gegner
26 Stadt - Titan
27 Gebäude - Titan
28 Flughafen - Titan
29 HQ - Titan
30 Befestigungen/Truppen - Titan





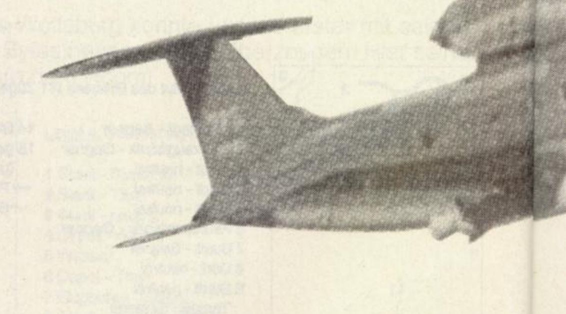
Level 12: Der Bündnisvertrag (36 Züge, KAIMAWA)

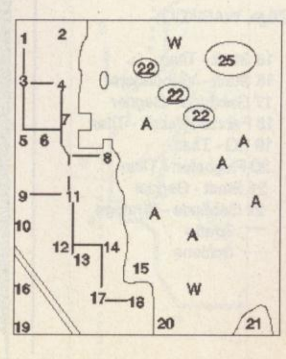
1 Flughafen - Titan
2 Stadt - Verbündeter
3 Fahrzeugfabrik
4 Stadt - Titan
5 gesuchte Villa
6 Fahrzeugfabrik - Titan
7 Stadt - Titan
8 Stadt - neutral
9 Depot - neutral
10 Flughafen - neutral
11 Stadt - neutral
12 Stadt - Titan
13 Fahrzeugfabrik - Titan
14 Flughafen - Titan
15 Stadt - Titan
16 Depot - Titan
17 Stadt - Stratege
18 Fahrzeugfabrik - Stratege
19 Stadt - Stratege
20 HQ - Stratege
21 Stadt - Stratege
22 Stadt - Gegner (grüne Truppen !!)
— Straße
···· Schiene



Level 13: Die Rettung (31 Züge, SIETIBU)

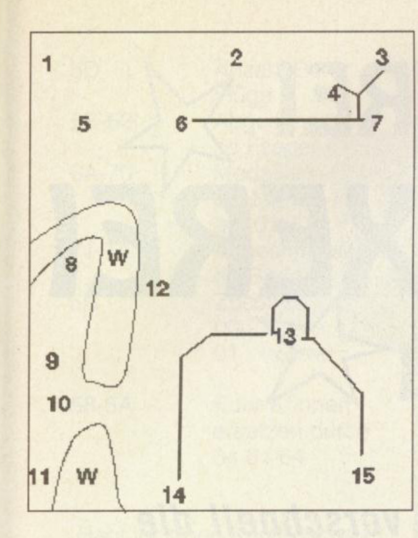
1 Flughafen - Titan
2 Gebäude - Titan
3 Stadt - Titan
4 HQ - Stratege
5 Stadt - Titan
6 Fahrzeugfabrik - Titan
7 Stadt - Stratege
8 Stadt - Verbündeter
9 Stadt - Titan
10 Stadt - Verbündeter
11 Stadt - Stratege
12 Eloka- Fahrzeug
13 Fahrzeugfabrik - Verbündeter
14 Schiffsfabrik - Stratege
15 Schiffsfabrik - Titan
16 Fahrzeugfabrik - Titan
17 Stadt - Titan
18 Flughafen - Titan
19 HQ - Titan
20 Aldinium (4x)
— Straße





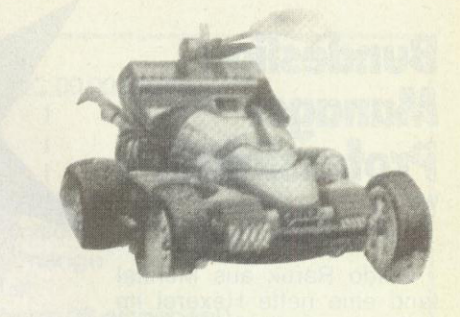
Level 14: Die letzte Worb-Basis (41 Züge, GEDEROM)

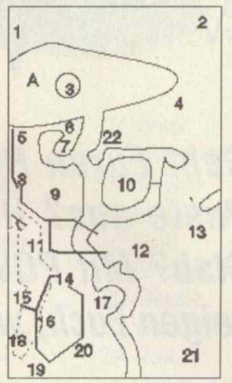
1 HQ - Titan
2 Flughafen - Titan
Stadt - Titan
Gebäude - Titan
3 Stadt - Titan
4 Fahrzeugfabrik - Titan
5 Fahrzeugfabrik - Titan
6 Stadt - Titan
7 Flughafen - Titan
8 Schiffsfabrik - Titan
9 Stadt - Stratege
10 Flughafen - Stratege
11 Fahrzeugfabrik - Stratege
12 Stadt - Stratege
13 Gebäude - Stratege
14 Fahrzeugfabrik - Stratege
15 Flughafen - Stratege
16 Stadt - Gegner
17 Gebäude - Stratege
18 Stadt - Stratege
19 Fahrzeugfabrik - Gegner
20 Schiffsfabrik - Gegner
21 Flughafen - Stratege
Fahrzeugfabrik - Stratege
22 Stadt - Titan
23 Stadt - Titan
A Aldinium — Straße
W Wasser



Level 15: Die Panzerschlacht (34 Züge, ULUARGE)

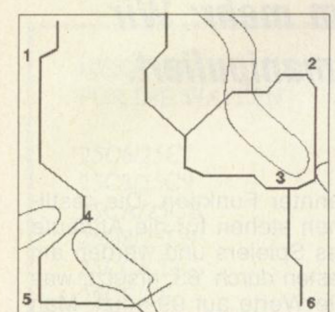
1 Stadt - Titan
2 Stadt - Titan
3 HQ - Titan
4 Gebäude - Titan
5 Flughafen - Titan
6 Fahrzeugfabrik - Titan
7 Fahrzeugfabrik - Titan
Pulsar II
8 Stadt - Gegner
9 Stadt - Gegner
10 Gebäude - Gegner
11 Fahrzeugfabrik - Gegner
12 Stadt - Gegner
13 Fahrzeugfabrik - Stratege
14 HQ - Stratege
15 Fahrzeugfabrik - Stratege
— Straße
W Wasser





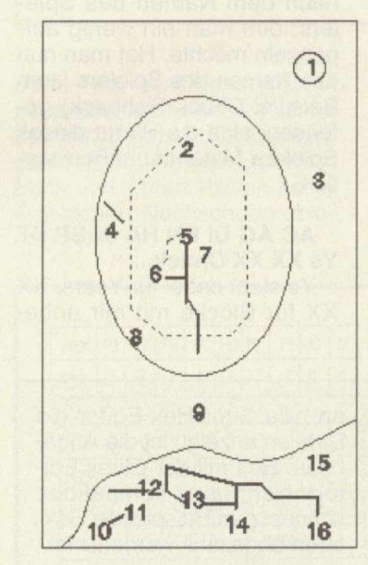
Level 16: Schatzsuche (51 Züge, ABUNDWA)

1 Troll - Titan
2 ges. Tempel
3 Stadt - neutral
4 Stadt - neutral
5 Stadt - Stratege
6 Stadt - Gegner
7 unterird. Laboratorium - Gegn.
8 HQ - Stratege
9 Fahrzeugfabrik - Stratege
10 Stadt - neutral
11 Stadt - Titan
12 Stadt - neutral
13 Stadt - neutral
14 Stadt - Titan
15 Fahrzeugfabrik - Titan
16 Gebäude - Titan
17 Tempel - neutral
18 Stadt - Titan
19 Fahrzeugfabrik - Titan
20 HQ - Titan
21 Stadt - Titan
22 Gebäude - neutral
--- Anhöhe
— Straße
A Aldinium



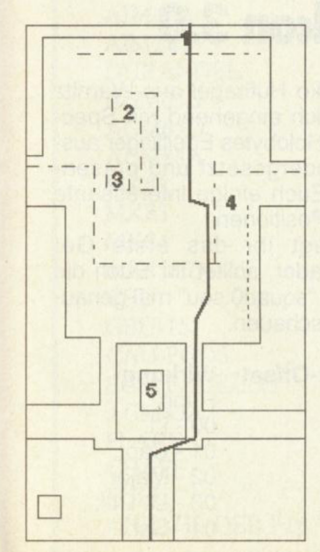
Level 17: Die Herausforderung (16 Züge, LANADGE)

1 Stadt - Stratege
2 Fahrzeugfabrik - Gegner
3 Stadt - Gegner
4 Stadt - Stratege
5 Fahrzeugfabrik - Gegner
6 Stadt - Gegner
— Straße



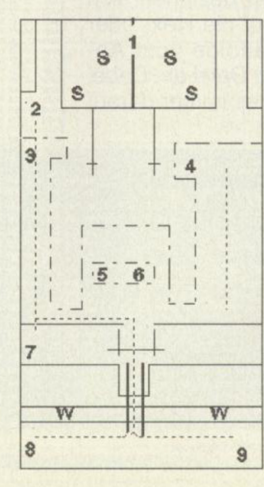
Level 18: Der Höhleneingang (51 Züge, WAFEFAL)

1 Energieforschung - Titan
2 Drohnenfabrik - Titan
3 Flotte - Titan
4 Fahrzeugfabrik - Titan
5 Höhleneingang
6 Fahrzeugfabrik - Titan
7 Flughafen - Titan
8 Stadt - Titan
9 geringe Wassertiefe II
10 Stadt - Stratege
11 Flughafen - Verbündeter
12 Gebäude - Stratege
13 Fahrzeugfabrik - Stratege
14 HQ - Stratege
15 Flughafen - Stratege
16 Stadt - Verbündeter
— Straße
--- Schiene (zur Inselmitte hin komplett eine Anhöhung)



Level 19: Die Höhle (31 Züge, BUSALUG)

1 Kontrollzentrum - Titan
2 Stadt - Titan
3 Stadt - Titan
4 Gebäude - Titan
5 Ionstar
— Straße
— Höhenunterschied



Level 20: Der letzte Schlag (26 Züge, GEKEFZU)

1 Titan - N - Komplex
2 Fahrzeugfabrik - Titan
3 Gebäude - Titan
4 Gebäude - Titan
5 Stadt - Titan
6 Stadt - Titan
7 Gebäude - Titan
8 HQ - Stratege
9 Fahrzeugfabrik - Stratege
— Straße
Schiene
- - Höhenunterschied
S Ionstar
W Wasser



Geht Euren Rollenspiel-Mannen vorschnell die Puste aus? Habt Ihr zu wenig Credits auf dem Stab? Mit POWER PLAY kein Problem mehr: Wir zeigen Euch, wie Ihr Eure Spielstände manipuliert.

Bundesliga Manager Professional V 2.0

Guido Rarek aus Mühltal fand eine nette Hexerei im Software 2000-Manager. Nehmt Euch die Datei "BMP-MAIN.EXE" vor (vorher Sicherkeitskopie!) und schon seid Ihr alle Geldsorgen los. Ihr schreibt Euch einfach etwas schönere Werbeeinnahmen und billige Sitzplätze in die "EXE". Hier nun die Tabelle:

Kosten für:	**Dateioffset (Dez.)**
Sitzplätze	270346
Stehplätze	270350
Überdachung	270354
Flutlicht	270358
Anzeigetafel	270362
Zustand	270366
Komfort	270370

Als weitere Werte dürfen die Trikot- und Bandenwerbungseinnahmen hochgesetzt werden.

Trikotwerbung	271890
Bandenwerbung	270894

Ihr habt hier natürlich sechs Banden zur Verfügung. Die Werte sind dabei nur saisonbedingt und sollten nicht allzu hoch sein. Bei der Trikotwerbung hat sich der Wert 20A107 bewährt, für jeweils eine Bande ist FF FF genau das Richtige.

Front Page Sports: Football

Christian Bügenburg aus Kaiserslautern hat einen kleinen Trick bei *FPS: Football* gefunden, der Eure Mannen zu Sportskanonen macht.

Wenn man eine Liga hat, die zum Beispiel NFL heißt, sucht man in der Datei NFL.PYR nach dem Namen des Spielers, den man ein wenig aufpeppeln möchte. Hat man nun den Namen des Spielers (zum Beispiel Chuck Fishback) gefunden, sind die Werte dieses Spielers folgendermaßen sortiert:

AC AG DI EN HA IN SP ST
Ys XX XX Chuck ...

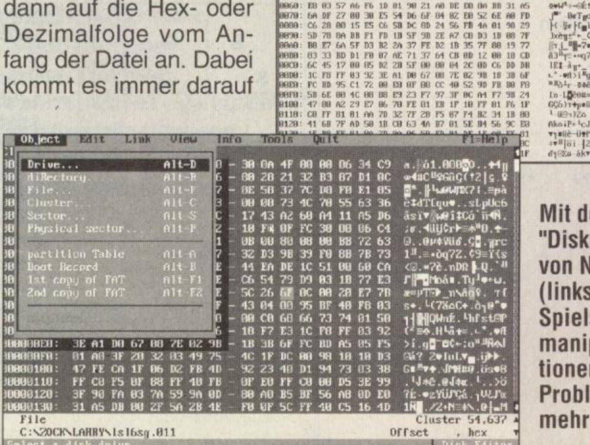
Ys steht dabei für Years, XX XX für Blöcke mit mir unbekannter Funktion. Die restlichen stehen für die Attribute des Spielers und werden am besten durch '63' ersetzt, was alle Werte auf 99 setzt. Man kann natürlich auch nur bestimmte Schwächen eines ansonsten guten Spielers glattbügeln, denn das Spielen mit einer Mannschaft, die nur aus Supermännern besteht, macht nur halb soviel Spaß.

Burntime

Ständig volle Energie in der Tasche? Mit Markus Scheips Mini-Hexerei kein Problem. Setzt nach dem Abspeichern das Byte bei 0A07 einfach auf FF und schon habt Ihr wieder einen vollen Balken.

So geht's!

Als allererstes benötigt Ihr einen sogenannten HEX-Editor, mit dem Ihr Euch zum Beispiel den Inhalt von Spielständen anschauen könnt. "Diskedit" aus den Norton Utilities oder die PC Tools haben sich dabei bestens bewährt, "Debug" unter DOS tut's aber auch. Nun benötigt Ihr noch den Spielstand und es kann losgehen. Verändert mit dem HEX-Editor bitte nur Werte in eventuellen "Savegames", da im schlimmsten Fall die Festplatte das Zeitliche segnen kann. Sinnloses Herumschreiben in den Spielständen hat sich ebenfalls wenig bewährt, da dieselben dann nur noch in den seltensten Fällen vom Hauptprogramm geladen werden konnten. Wer Schwierigkeiten mit den angegebenen Positionen hat, sollte folgendes wissen: Im allgemeinen werden alle Positionen (Offset) entweder mit der Nummer des relativen Sektors und der dazugehörigen Hex/Dezimal-Position oder, wenn die Angabe des relativen Sektors fehlt, einfach nur mit der Hex- oder Dezimal-Position beschrieben. Die letzteren beziehen sich dann auf die Hex- oder Dezimalfolge vom Anfang der Datei an. Dabei kommt es immer darauf an, wie Euer Hex-Editor die Dateien anzeigt. Ist die Angabe im Heft mit der Eures Editors nicht ganz kompatibel, können zum Beispiel die Sektoren abgezählt werden. *kn*



Mit dem "Diskedit" von Norton (links) sind Spielstandmanipulationen kein Problem mehr

Falcon 3.0

Mirko Hufnagel aus Warnitz hat sich eingehend mit Spectrum Holobytes Edelflieger auseinandergesetzt und präsentiert Euch einige interessante Hex-Positionen.

Fliegt Ihr das erste Geschwader, solltet Ihr Euch die Datei "squad0.squ" mal genauer anschauen.

Hex-Offset	**Wirkung**
37	Rang
	00 - Lt.
	01 - Capt.
	02 - Major
	03 - Lt. Col.
	04 - Col.

5D	Anzahl Eurer Flüge
5E-63	Abgeschossene Flieger
6A-70	Medaillen je Medaille auf 01
71-74	Abgeschossene Bodenziele
5B	Zustand 00 - Active 01 - Injured ...
58-5A	Euer Können ersetzen durch 64 64 64

Habt Ihr einen Konfliktschauplatz gewählt, könnt Ihr auch die Datei "squad0.cam" verändern. Hier sind Eure Waffen gespeichert. Ersetzt die Werte bei 25C6 bis 25F3 einfach durch 22 und schon gibt's für Euch und Euren Piloten keine ärgerlichen Nachschubprobleme mehr.

HEX-WERT	FÜR DIE WAFFEN
25C6/25C7	AIM 9P
25C8/25C9	AIM 9M
25CA/25CB	AIM120
25D8/25D9	DURANDEL
25CC/CD	AGM65B
25CE/CF	AGM65D
25D0/D1	AGM88A
25D2/D3	MK82
25D4/D5	MK83
25D6/D7	MK84
25DA/DB	MK82HD
25DC/DD	CBU
25DE/DF	GBU-15
25E0/E1	CAU-PODS
25E2/E3	ECM PACKEDS
25E4/E5	AGM45A
25E6/E7	FLARE
25E8/E9	CHAFF
25EC BIS 25EF	FUEL
25F2/F3	ANZAHL DER F16
Folge	

```
FF xx xx xx 01 xx xx xx xx 0A 0B xx xx xx 08 40 00 05 00 0C 00 00 00 00 00 00
               |           |   |           |  |     |     |     |     |
               |           |   |           |  |     |     |     |     Munition D
               |           |   |           |  |     |     |     Munition C
               |           |   |           |  |     |     Munition B
               |           |   |           |  |     Munition A ( Anzahl )
               |           |   |           |  Treibstoffmenge
               |           |   |           Art der Einheit
               |           |   Erfahrung der Einheit (max. 0B eingeben!)
               |           Gruppenstärke (max. 0A eingeben!)
               Besitzer der Einheit ( 01=Spieler, 02= Titan-Net etc.)
```

Art der Einheit:

00 Planum	01 Regio	02 Sinus	03 Ranger	04 Buggy
05 Orion	06 Demon	07 Imperator	08 Technotrax	09 Snake
0A Sting	0B Samurai	0C Pulsar	0D Nashorn	0E Spring
0F Elixier	10 Troll	11 Archimedes	12 Algol	13 Alcor
14 Rune	15 Medusa	16 Skull	17 Ionstar	18 Super Virus
19 Atlas	1A Dolmen	1B Anaconda	1C Excalibur	1D Menhir
1E Monolith	1F Uhu	20 Ghost	21 Thunder	22 Stormbringer
23 Dragon	24 Genom	25 Exterminator	26 Sperber	27 Spectrum
28 Crux	29 Guppi	2A Rex	2B Möwe	2C Patrix
2D Titan	2E Nautilus	2F Orca	30 Polar	31 Zenit
32 Hydra	33 Vader	34 Comet	35 Aldinium	

Achtung! Typ 21-Thunder hat nur Treibstoff für einen Langstreckenangriff und zurück zur Basis, unbedingt Treibstoffvorrat erhöhen!

Battle Isle 2

Allen denen bei *Battle Isle 2* der Schwierigkeitsgrad "leicht" noch zu schwer ist, hilft Robert Rauhut aus Datteln weiter. Nehmt Euch Euren Disk-Editor und schon findet Ihr ab relativem Sektor 12, Zeile 01A0 (rel. Offset 19B0) alle Einheiten der aktuellen Karte. Die Positionen der Eigenschaften könnt Ihr der obenstehenden Tabelle entnehmen. Ehre dem Room!

HEX	F9	FA	FB	FC	FD	FE	FF	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F	10	11	12		14		28		50		FF
Dez.	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		20		40		80		255

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
0000	C	H	A	R	A	K	T	E	R			N	A	M	E	
0010		C1	C2	C3	C4	C4	C5	C6	AP	AP	AP		SK	SK		
0020					GE1	GE1		GE2	GE2		GE3	GE3		GE4	GE4	
0030	GE5	GE5		GE6	GE6		GE7	GE7		SE1	SE1		SE2	SE2		SE3
0040	SE3		SE4	SE4		SE5	SE5		SE6	SE6		SE7	SE7		LE	
0050	LE		AE		AE		MR	APG	At1	At2	At3	At4	At5	At6	At7	Pa1
0060	Pa2	Pa3	Pa4	Pa5	Pa6	Pa7										
0070									iT							

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
00F0									TW1	TW2	TW3	TW4	TW5	TW6	TW7	TW8
0100	TW9	TK1	TK2	TK3	TK4	TK5	TK6	TK7	TK8	TK9	TK10	TG1	TG2	TG3	TG4	TG5
0110	TG6	TG7	TN1	TN2	TN3	TN4	TN5	TN6	TB1	TB2	TB3	TB4	TB5	TB6	TB7	TB8
0120	TB9	TH1	TH2	TH3	TH4	TH5	TH6	TH7	TH8	TH9	TI1	TI2			ZA1	ZA2
0130	ZA3	ZA4	ZA4	ZZ1	ZZ2	ZZ3	ZZ4	ZZ5	ZZ6	ZZ7	ZZ8	ZZ9	ZZ10	ZZ11	ZZ12	ZD1
0140	ZD2	ZD3	ZD4	ZD5	ZD6	ZE1	ZE2	ZE3	ZB1	ZB2	ZB3	ZB4	ZB5	ZB6	ZH1	ZH2
0150	ZH3	ZH4	ZH5	ZS1	ZS2	ZS3	ZS4	ZS5	ZS6	ZS7	ZI1	ZI2	ZI3	ZI4	ZK1	ZK2
0160	ZK3	ZK4	ZK5	ZK6	ZK7	ZK8	ZK9	ZU1	ZU2	ZV1	ZV2	ZV3	ZV4	ZV5	ZV6	ZV7
0170	ZV8	ZV9	ZV10	ZV11	ZV12	ZV13	ZV14	ZV15	ZV16	ZÄ1	ZÄ2	ZÄ3	ZÄ4	ZÄ5	ZÄ6	ZÄ7
0180	ZÄ8	ZÄ9	ZÄ10			St										

Das schwarze Auge

Michael Schiwek aus Preetz hat mit Hilfe einiger Tabellen Hilfen für den ultimativen DSA-Helden zusammengestellt. Die Erklärungen für die Synonyme in den beiden Positionstabellen findet Ihr in den nächsten Tabellen. Die Werte, die eingetragen werden dürfen, könnt Ihr selbst ausprobieren, wobei Ihr allerdings beachten sollt, daß FF zum einen 255 heißen kann, oder auch -1. Ausprobieren und nicht zu hoch pokern ist oberstes Gebot.

Name

Name 0000/

Hier nichts ändern

Art

C1 0010/2

Gaukler	01
Jäger	02
Krieger	03
Streuner	04
Thorwaler	05
Zwerg	06
Hexe	07
Druid	08
Magier	09
Auelf	0A
Firnelf	0B

Geschlecht

C2 0010/3

männlich 00
weiblich 01

Größe

C3 0010/4

cm in Hex

Gewicht

C4 0010/5

Die dreistellige Hex Zahl ergibt sich, wenn das zweite Feld vor das erste gestellt wird.

Für die Zahl 0F 1A steht dann

Gottheit

C5 0010/7

Praios	01
Rondra	02
Efferd	03
Travia	04
Boron	05
Hesinde	06
Firun	07
Tsa	08
Phex	09
Peraine	0A
Ingerimm	0B
Rahja	0C

Geld (Starkapital)

Sk 0010/13,14

in Silbertalern s. Gewicht

Magieresistenz

MR 0050/7

Auch Minuszahlen. In Hex

Stufe

C6 0010/8

In Hex

im Tempel

iT 0070/9

00 weg
01 im Tempel

Gib an ob ein Held im Tempel wartet oder nicht. Wo er ist, wenn er nicht im Tempel ist, weiß keiner!

AP

AP 0010/9,10,11

Alle drei Felder in einer Reihe ergeben die Hex Zahl. Bei kleineren Zahlen fallen die lezten Felder weg.

Stabzauber

St 0180/6

Stufe In Hex

Schlechte Eigenschaften

Aberglaube	SE1	0030/10,11
Höhenangst	SE2	0030/13,14
Raumangst	SE3	0030/16
		0040/1
Goldgier	SE4	0040/3,4
Totenangst	SE5	0040/6,7
Neugier	SE6	0040/9,10
Jähzorn	SE7	0040/12,13

Das erste Feld ist der Grundwert. Das zweite Feld ist der veränderbare Teil. Nicht alles auf 1 stellen, da dann beim Stufenanstieg nichts mehr zu erniedrigen geht. Man muß RESET drücken. In Hex

Gute Eigenschaften

Mut	GE1	0020/5,6
Klugheit	GE2	0020/8,9
Charisma	GE3	0020/11,12
Fingerfertigkeit	GE4	0020/14,15
Gewandheit	GE5	0030/1,2
Intuition	GE6	0030/4,5
Körperkraft	GE7	0030/7,8

Das erste Feld ist der Grundwert. Das zweite Feld ist der sich ändernde Teil. In Hex.

Attackewerte Paradewerte

Grundwert	APG	0050/8
Attacke		
Waffenlos	At1	0050/9
Hiebwaffen	At2	0050/10
Stichwaffen	At3	0050/11
Schwerter	At4	0050/12
Äxte	At5	0050/13
Speere	At6	0050/14
Zweihänder	At7	0050/15
Parade		
Waffenlos	Pa1	0050/16
Hiebwaffen	Pa2	0060/1
Stichwaffen	Pa3	0060/2
Schwerter	Pa4	0060/3
Äxte	Pa5	0060/4
Speere	Pa6	0060/5
Zweihänder	Pa7	0060/6

In Hex

Lebensenergie Astralenergie

LE 0040/15
0050/1

AE 0050/3,5

Das erste Feld ist der Grundwert. Das zweite Feld ist der veränderbare Teil. In Hex

Talente

Kampf		
Waffenlos	TW1	00F0/9
Hiebwaffen	TW2	00F0/10
Stichwaffen	TW3	00F0/11
Schwerter	TW4	00F0/12
Äxte	TW5	00F0/13
Speere	TW6	00F0/14
Zweihänder	TW7	00F0/15
Schußwaffen	TW8	00F0/16
Wurfwaffen	TW9	0100/1
Körper		
Akkrobatik	TK1	0100/2
Klettern	TK2	0100/3
Körperbeherrschung	TK3	0100/4
Reiten	TK4	0100/5
Schleichen	TK5	0100/6
Schwimmen	TK6	0100/7
Selbstbeherrschung	TK7	0100/8
Tanzen	TK8	0100/9
Verstecken	TK9	0100/10
Zechen	TK10	0100/11
Gesellschaft		
Bekehren	TG1	0100/12
Betören	TG2	0100/13
Feilschen	TG3	0100/14
Gassenwissen	TG4	0100/15
Lügen	TG5	0100/16
Menschenkenntnis	TG6	0110/1
Schätzen	TG7	0110/2
Natur		
Fährtensuchen	TN1	0110/3
Fesseln	TN2	0110/4
Orientieren	TN3	0110/5
Pflanzenkunde	TN4	0110/6
Tierkunde	TN5	0110/7
Wildnisleben	TN6	0110/8
Wissen (Bildung)		
Alchemie	TB1	0110/9
Alte Sprachen	TB2	0110/10
Geographie	TB3	0110/11
Geschichte	TB4	0110/12
Götter u. K.	TB5	0110/13
Kriegskunst	TB6	0110/14
Lesen	TB7	0110/15
Magiekunde	TB8	0110/16
Sprachen	TB9	0120/1
Handwerk		
Abrichten	TH1	0120/2
Fahrzeuge	TH2	0120/3
Falschspiel	TH3	0120/4
Heilen Gift	TH4	0120/5
Heilen Krankheit.	TH5	0120/6
Heilen Wunden	TH6	0120/7
Musizieren	TH7	0120/8
Schlösser	TH8	0120/9
Taschendieb	TH9	0120/10
Intuition		
Gefahrensinn	TI1	0120/11
Sinneschärfe	TI2	0120/12

Auch Minuszahlen
In Hex
Die Kampf-Talentwerte nicht ändern. Beim Stufenanstieg sinken AT/PA wieder auf den normalen Wert. Es wird schwerer Talentpunkte zu steigern.

MEGAPLAY

Tel 040 / 721 13 97   Fax 040 / 724 09 73

Versandpreislisten-Auszug

MS-DOS

1869	d	79,90	Indiana Jones 4	d	84,90
Aces of t. Deep*	d	79,90	Indy Car Racing	d	79,90
Aces over Euro.	d	74,90	Innocent until c.	a	84,90
Airlines	a	69,90	Ishar 2	d	64,90
Alienbreed	a	59,90	Jurassic Park	d	69,90
Alone in the Dark	d	89,90	Kingmaker	d	69,90
Alone in t.Dark 2	d	89,90	King`s Quest 6	d	79,90
Anstoß	d	69,90	Lands of Lore	d	64,90
Archon Ultra	e	64,90	Larry 6	d	69,90
Archon Ultra*	d	79,90	Lemmings 2	a	79,90
A-Train	d	89,90	Links 386 Pro	a	89,90
-Construction Kit	d	49,90	-Kurse je	e	44,90
Aufschwung Ost	d	69,90	Lords of Power	a	79,90
B 17 Fly.Fortress	a	89,90	Lost in Time	d	84,90
B-Wing	d	39,90	Lothar Matthäus*	d	69,90

Cannon Fodder* a 59,90

Battlechess 4000	a	69,90	Mad News*	d	79,90
Battle Isle 2	d	79,90	Master of Orion	a	89,90
Battle Team	a	74,90	Mechwarrior 2*		
Battle Isle Data2	a	49,90	Might & Magic 5	d	79,90
Battletoads	a		Monkey Island 2	d	79,90
Bazooka Sue*	d	79,90	Mortal Kombat	a	64,90
Beauty & t.Beast	d	79,90	NFL Coaches	a	79,90
Ben. a Steel Sky	d	74,90	NHL Hockey	a	79,90
Betr. at Krondor	d	79,90	Outpost	d	54,90
Big Sea	a	69,90	Pacific Strike	a	84,90
Bloodstone	a	64,90	-Speech	a	39,90
Bloodnet*	a	84,90	Penth.HN Deluxe	d	59,90
Body Blows	a	59,90	Pinball Dreams	a	59,90
Bund. Man.Pro	d	64,90	Pinball Fantasies	a	59,90
Burning Steel 2*	d	79,90	Pirates Gold	d	89,90
-BS 1 Data je	d	39,90	Pizza Connect.*	d	84,90
Burntime	d	79,90	Populous 2	a	74,90
Buzz Aldrin	a	84,90	Privateer	a	84,90
Campaign 2	d	79,90	-Speech	a	39,90
Cannon Fodder*	a	64,90	-Sp.Operations 1	a	39,90
Car & Driver	a	74,90	Protostar	a	74,90
Carrib.Desaster*	d	79,90	Quater Pole	d	64,90
Carriers at war 2*	e	79,90	Railr.Tycoon Del.	a	79,90
Chartbreaker*	d	69,90	Railway Chall.	d	69,90
Christ.Kolumbus	d	79,90	Rally	e	,69,90
Civilization	d	89,90	Ravenloft	e	79,90
-für Windows	e	89,90	Red Baron+Data	d	89,90
Clash of Steel	e	74,90	Rüsselsheim	d	64,90
Comanche	d	84,90	Sam & Max	d	84,90
-Data 1	d	49,90	Sensible Soccer	a	59,90
-Data 2	d	54,90	Shadowcaster	a	79,90
Combat Clas.2	a	69,90	Sherlock Holmes	d	74,90

Das schw. Auge 2* d 79,90

Cyberrace	d	79,90	Silverball	a	59,90
Cyberstrike*			Sim City 2000	e	74,90
Daemonsgate	a	64,90	Sim City 2000	d	84,90
Danger. Streets	a	49,90	Simon the Sorc.	d	84,90
Dark Sun	e	69,90	Software Manag.	d	79,90
Das schw. Auge	d	74,90	Space Quest 5	d	69,90
D. schw. Auge 2*	d	74,90	Spaceward Ho!	d	69,90
Day of t.Tentacle	d	84,90	SSN 21 Seawolf*	d	79,90
Der Clou*	d	79,90	Starlord	d	89,90
Der Planer	d	79,90	Star Trek-25th a.	d	84,90
Der Patrizier	d	79,90	-Judgem. Rites	a	79,90
Der Schatz i.Silb.	d	84,90	- Next Generation*		
Die Siedler*	d	79,90	Street Fighter 2	a	64,90
Dogfight	a	89,90	Strike Command.	a	84,90
Doom	e	74,90	-Speech	a	29,90
Dune 2	d	64,90	-Tactical Op.1	a	39,90
Dragonsphere	a	84,90	Stronghold	d	79,90
Eishockey Man.	d	79,90	S.U.B*	d	64,90
Elite 2	d	69,90	Subwar 2050	d	89,90
Eye of Behold. 3	d	79,90	Syndicate	d	79,90
F 1*	d		-Data	d	39,90
F 14-Fleet Def.	a	89,90	System Shock*	d	84,90
Falcon 3.0	a	89,90	Termin.Rampage	e	69,90
-Data je	a	59,90	T.F.X.	a	79,90
Fantasy Empire	e	69,90	Tie Fighter*	d	84,90
Fields of Glory	a	89,90	T. Elder Scrolls*	e	69,90
Flashback	d	69,90	Tornado	a	79,90
Flugsimulator 5.0	d	124,90	-Desert Storm	a	39,90
-N.Y. ,Paris je	e	49,90	Turrican 2*	a	64,90
Formula 1 GP	a	89,90	UFO	a	89,90
Freddy Pharkas	d	69,90	Ultima 7 Part 2	a	74,90
Gabriel Knights	d	69,90	Ultima 8	d	84,90
Gateway 2	e	69,90	-Speech	d	39,90

Ultima 8 + Speech d 109,90

Goal	a	64,90	Ultima Underw.2	a	74,90
Gobliins 2	d	84,90	Victory at Sea*	d	79,90
Goblins 3	d	79,90	Warlords 2	e	79,90
Gunship 2000	a	89,90	Wayne Gretzky 3	e	79,90
-Scenario	a	59,90	Wing C.2+Spe.	d	69,90
Hand of Fate	d	69,90	-Sp.Operat. 1+2	e	44,90
Hanse	d	44,90	-Academy	a	64,90
Harpoon 2*	e	79,90	Winter Olympics	a	69,90
Hattrick*	d	79,90	Wizardry 7	d	89,90
Hired Guns	d	79,90	X-Wing	a	84,90
History Line	d	79,90	-Upgrade Kit	d	59,90
Inca	d	89,90	-B-Wing Data	d	39,90
Inca 2	d	84,90	Zeppelin	d	79,90

CD-ROM

7th Guest	a	89,90
Anstoß*	d	84,90
A Hard Day`s N.	e	69,90
Alone in the Dark	d	89,90
Battle Isle 2	d	79,90
Battles of Time	e	54,90
Bertelsm.Lexikon	d	119,90
Bloodnet	a	84,90
Burning Steel	d	84,90
Burntime	d	79,90
Carmen USA	e	99,90
CD Edition 1	d	69,90
Chessmaster Pro	a	89,90
Comanche+Data	d	94,90
Critical Path	e	99,90
Cyberrace	d	84,90
Das schw. Auge	d	69,90
Day of t.Tentacle	d	89,90
Der Clou*	d	79,90
Der Patrizier	d	84,90
D.Rasenmäh.	a	84,90
Der Planer	d	84,90
Dungeon Hack	e	69,90
Elite 2	d	69,90
Eye of Beh. 1-3	d	84,90
Eye of the Storm	d	79,90
Gabriel Knight*	d	79,90
Goblins 3	d	94,90
Golden 7	d	89,90
Hand of Fate*	d	79,90
Hattrick*	d	79,90
H.Grönemeyer	d	29,90

Amiga

Alienbreed 2	a	54,90
Ambermoon	d	79,90
Anstoß	d	69,90
Aufschwung Ost	d	64,90
Battle Isle 2*	d	79,90
Ben.a Steel Sky	d	69,90
Big Sea*	a	64,90
Bundesl.Man.Pro	d	69,90
Burntime	d	69,90
Chr.Kolumbus	d	74,90
Civilization	d	79,90
Der Schatz i.Silb*	d	79,90
Der Clou	d	64,90
Die Siedler.	d	79,90
Dune 2	d	59,90
Eishockey Man.	d	74,90
Elite 2	d	59,90
Hanse	d	44,90
Hattrick !*	d	69,90
History Line	d	79,90
Jurassic Park	d	59,90
Kingmaker	d	69,90
King`s Quest 6*	a	64,90
Lords of Power	a	74,90
Lothar Matthäus	d	64,90
Mad News*	d	69,90
Mortal Combat	a	59,90
Mr. Nutz	a	49,90
Pizza Connect.*	d	79,90
Premier Man.2	e	54,90
Prime Mover	a	59,90
Second Samurai	a	64,90

Battle Isle 2 CD d 79,90

History Line	d	64,90
Hits for Six Vol.2	a	59,90
Inca	d	104,90
Inca 2	d	109,90
Indiana Jones 4	d	69,90
Iron Helix	a	79,90
Journeym.Proj.	d	69,90
Jutland	e	114,90
Jurassic Park	a	69,90
King`s Quest 6	a	84,90
Labyrinth o.Time	a	79,90
Lands of Lore	d	89,90
Lemmings DP	d	69,90
Mad Dog McCree	e	79,90
Mad News	d	84,90
Man Enough	e	79,90
Microcosm*	a	109,90
Might & Mag.3-5	d	84,90
Rebel Assault	e	79,90
Rebel Assault*	d	84,90
Syndicate Plus	d	89,90
Strike Command.	a	84,90
Stronghold	d	79,90
T.F.X.	a	89,90
Tie Fighter*	e	84,90
Tornado+Mission	a	89,90
Turrican 2*	a	64,90
Ult.Underw. 1+2	a	84,90
Ultima 7 compl.	a	89,90
Ultima 8	d	114,90
VTO:Diverse auf Anfrage		
W.s. Johnny R.	e	89,90
Winter Olympics	d	74,90
Wolfpack	d	69,90
Zeppelin*	d	84,90

Sensible Soccer	a	54,90
Sim Ant	d	39,90
Sim Earth	d	39,90
Simon t.Sorcerer	d	69,90
Software Man.	d	69,90
Space Hulk	a	69,90
Street Fighter 2	a	59,90
S.U.B.*	d	54,90
Syndicate	a	64,90
Terminator 2	a	29,90
Tornado	a	69,90
Transarctica	d	59,90
Trivial Pursuit	d	29,90
Turrican 3	a	54,90
Winter Olympics	d	69,90
WWF	a	29,90
Zeppelin	d	69,90

AMIGA 1200

Alien Breed 2	a	59,90
Anstoß	d	69,90
Burntime	d	69,90
Chaos Engine	a	49,90
Civilization	d	69,90
Der Clou	d	64,90
D.Schatz i.Silb.*	d	79,90
Hattrick*	d	69,90
Jurassic Park	a	64,90
King`s Quest 6*	a	64,90
Pinball Fantasies	a	59,90
Simon t.Sorcerer	d	79,90
Star Trek 25th.A	e	69,90
S.U.B.*	d	54,90
T.F.X.*	a	69,90
Zool 2*	a	54,90

Händleranfragen erwünscht

Zubehör

--------Joysticks--------	
CH Mach I	44,90
CH Mach II	59,90
CH Flightstick	84,90
CH Flightstick Pro	154,90
Competition Pro	59,90
Competit. Pro Mini	59,90
Gravis Analog Pro	79,90
Gravis Game Pad	44,90
-----Soundkarten-----	
Gravis Ultrasound	329,90
Sondblaster 2.0	129,90
Soundblaster 16	269,90
-16 Multi CD	349,90
-Midi Adapter	49,90
Wave Blaster	389,90
O.Sound Wave32	499,90
O.Game Wave32	279,90
-------CD-ROM-------	
Caddy	12,90
Mitsumi FX 001 D	399,90
Panaso. CR 562B	419,90
------Disketten-----	
1,44MB form.10St.	12,90
DD 10 St.	9,90

Amiga CD32

Arabian Nights	d	54,90
Der Clou*	a	69,90
F1 GP	a	69,90
Labyrinth o.Time	e	59,90
Liber.-Captive 2	e	64,90
Mean Arenas	a	54,90
Pinball Fantasies	a	64,90
Pirates Gold	a	64,90
Sensible Soccer	a	54,90
T.F.X.	a	69,90

Mega Drive

Alien 3	109,90
FIFA Int.Soccer	99,90
James Pond 3	109,90
John Madden `94	109,90
Jurassic Park	109,90
Lotus 2	109,90
Micro Machines	99,90
Mortal Kombat	119,90
PGA Tour Golf 2	109,90
Sonic 3	134,90
Turrican	109,90
Zool	99,90

d = Spiel komplett in Deutsch   a = Anleitung in Deutsch   e = Spiel komplett in Englisch
* = Spiel war bei Drucklegung der Zeitschrift noch nicht lieferbar, Vorbestellung möglich

Ladenlokal : Bergedorfer Str.115 (Ecke Vierlandenstr. / 80 m vom CCB)
Neue Öffnungszeiten : Mo - Fr 10.30 - 18.30 Uhr Sa 10.30 - 14.00 Uhr

Versand per Nachnahme zzgl. 9,90 DM, bei Vorkasse(Euro-/Verrechnungsscheck)zzgl.6,90 DM ab einem Bestellwert von 250,-DM ohne Versandkosten ! Ausland nur Vorkasse zzgl. 18,- DM
Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an (liegt jeder Lieferung bei) !

***MEGAPLAY* Versand -Service** Einfach anrufen und bestellen unter :
Bergedorfer Str. 117   *Tel 040 / 721 13 97*
21029 Hamburg (80)   *Fax 040 / 724 09 73*

Ladenpreise variieren. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Alle Preise in DM.

Mehr Service + mehr Beratung = mehr Spaß!



Werden Sie I.W.C. Mitglied und profitieren Sie:
Einkauf von neuen Produkten zum Testen, verbilligter Einkauf für Mitglieder, Vereinseigentum kann zu Hause getestet werden, Hotline für Mitglieder, Weiterbildungsangebote, Infoveranstaltungen
Fragen Sie Ihren SOFT & SOUND-Partner

SOFTWARE HITS PC

3,5" TOP 20:

Alone in the Dark 2	DV	99,90
Battle Isle 2	DV	94,90
Beneath a Steel Sky	DV	84,90
Das Schwarze Auge 2	DV	94,90
Die Siedler	DV	94,90
Forgotten Caste	DA	94,90
Hattrick	DV	94,90
Leisure Suit Larry 6	DV	94,90
Lothar Matthäus Fußball	DV	79,90
Mad News	DV	94,90
Mortal Kombat	DV	99,90
Pacifik Strike	DA	94,90
Pizza Connection	DV	94,90
Sim City 2000 DV	DV	99,90
SSN-21	DV	99,90
Starlord	DV	109,90
T.F.X.	DV	99,90
Ultima 8	DA	99,90
Ultima 8 - Speech Pack	DA	43,90
Victory at Sea	EV	94,90
Wings of Glory	DA	94,90

CD-ROM TOP 15:

Battle Isle 2	DV	99,90
Beneath a Steel Sky	DV	94,90
Comanche inkl. Mission Disk	DV	109,90
Day of the Tentacle	DV	99,90
Der Rasenmähermann	DV	99,90
Inca 2	DV	109,90
Journeyman Projekt	DV	94,90
Leisure Suit Larry 6	DA	94,90
Microcosm	DA	99,90
Rebel Assault	DA	99,90
Strike Commander	DV	109,90
Syndicate Plus (inkl. Mission Disk)	DV	99,90
Tie Fighter	DA	99,90
Turrican 2	DA	69,90
Ultima 8 inkl. Speech Pack!	DV	129,90

Alle Preise in DM.
Nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.
Alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit,
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

EROTIK SOFTWARE:

ARI Bangkok 2-5	je	CD	49,90
Beatle Uhse „Heisse Supergirls"		CD	49,90
Carol Lynn			
Erotic Clips 1&2	je	CD	59,90
Moving Fantasies		CD	59,90
My Private Collection 1&2	je	CD	89,90
Nigtwatch Interactive		CD	129,90
Physical Therapy Vol. 3		CD	59,90
Pom Mania		CD	74,90
Total Fantasies		CD	59,90
Visual Fantasies		CD	59,90
VTO Backdoor Club	3.5	CD	44,90
VTO Dream Girls	3.5	CD	44,90
VTO Electric Dreams	3.5	CD	44,90
VTO Foxy Clips		CD	39,90
VTO Teresa Art of Eden		CD	79,90
VTO Teresa in Paradise		CD	79,90
VTO Teresa Personally	3.5	CD	69,90
VTO Tropical Heat	3.5	CD	44,90

Abgabe nur an Volljährige

HARDWARE HITS PC

PC-Symphonie (AdLib komp.)	DM	49,00
MediaConcept 2.0 (SB 2.0komp.)	DM	99,00
Soundblaster PRO Deluxe	DM	239,00
Soundblaster 16 Basic	DM	299,00
Soundblaster 16 Multi CD	DM	379,00
Soundblaster 16ASP MultiCD	DM	449,00
Orchid GameWave 32	DM	349,00
Orchid SoundWave 32	DM	549,00
Mitsumi FX001 D m. Contr.	DM	369,00
Matsushita 562B m. Contr.	DM	389,00
Sony CDU 33A m. Contr.	DM	389,00
Fax Modem 14.400 intern, FTZ	DM	319,00
Videoblaster SE incl. Aldus Photostyler	DM	599,00
HD-Disketten 3,5"	DM	9,90
Gravis PC Game Pad	DM	49,00
Gravis Pro Analog	DM	89,00
Thrustmaster Flight Stick	DM	169,00
Thrustmaster Weapon Con.	DM	259,00
Competition PC-Stick	DM	69,00
Super Mouse II,	DM	27,90
SOFT & SOUND Mousepad	DM	6,00

Werden Sie jetzt SOFT & SOUND Partner.
Ab sofort zu unglaublich günstigen Konditionen.
Rufen Sie uns an: On-Line Service Agentur
Tel: 0211-61 30 84, Fax 0211-64 111 23

Bestellen Sie beim SOFT & SOUND Fachgeschäft in Ihrer Nähe!

52 062 **Aachen**	Schildstr. 4	0241 /30131
59 755 **Arnsberg-Neheim**	Lange Wende 30	02932/1094
51 465 **Bergisch-Gladbach**	Hauptstraße 71	02202/44624
10 551 **Berlin**	Oldenburger Str. 44	030/3962821
33 615 **Bielefeld**	Schloßhofstr. 1	0521/138033
53 123 **Bonn**	Schieffelingsweg 24	0228/625076
38 118 **Braunschweig**	Holwedestr. 10	0531/508231
40 477 **Düsseldorf**	Gneisenaustr. 1	0211/4910187
47 051 **Duisburg**	Ulrichstr. 2-4	0203/21084
91 054 **Erlangen**	Luitpoldstr. 15	09131/26658
79 106 **Freiburg**	Lehener Str. 24	0761/287112
58 095 **Hagen**	Bergischer Ring 5	02331/26774
20 144 **Hamburg**	Beim Schlump 21	040/458115
22 083 **Hamburg**	Beethovenstr. 57	040/224633
24 116 **Kiel**	Sternstr.18	0431/970046
56 068 **Koblenz**	Markenbildch. Weg 24	0261/31848
50 670 **Köln**	Von-Werth-Str. 20-22	0221/121806
67 063 **Ludwigshafen**	Kreuzstr. 8	0621/632722
23 564 **Lübeck**	Wakenitz Str.7	0451/794345
39 112 **Magdeburg**	Braunschweiger Str.104	auf Anfrage
68 159 **Mannheim**	Jungbusch Str. 3	0621/101203
48 147 **Münster**	Ferdinand Str. 8	0251/278515
66 538 **Neunkirchen**	Bahnhofstr. 13	06821/26797
41 460 **Neuss**	Hamtorstr. 20	02131/278967
49 074 **Osnabrück**	Heinrich-Heine-Str. 7	0541/21230
31 224 **Peine**	Echternstr. 14	05171/72923
08523 **Plauen**	Stresemann Str. 25	03741/24527
48 431 **Rheine**	Auf dem Thie 8	05971/2219
27 721 **Ritterhude**	Riesstr. 47	04292/9876
66578 **Schiffweiler**	Kreisstr. 18	06821/632163
67 346 **Speyer**	Wormser Landstr.24	06232/49107
38 300 **Wolfenbüttel**	Heimstättenweg 23	05331/61820
67 547 **Worms**	Luisenstr. 10	06241/88444

Inserentenverzeichnis

Dieser Ausgabe liegt eine Beilage der Fa. Sunflowers, 63179 Obertshausen, bei. Der Schweizauflage liegt ein Prospekt der Fa. Interdiscount Service AG, CH-3303 Jägenstorf, bei.

Zauberfertigkeiten

Antimagie		
Beherrschung brechen	ZA1	0120/15
Destructibo	ZA2	0120/16
Gardianum	ZA3	0130/1
Illusionen zerstören	ZA4	0130/2
Verwandlungen beenden	ZA5	0130/3
Beherrschungen (Zwing)		
Band und Fessel	ZZ1	0130/4
Bannbaladin	ZZ2	0130/5
Böser Blick	ZZ3	0130/6
Grosse Gier	ZZ4	0130/7
Grosse Verwirrung	ZZ5	0130/8
Herr der Tiere	ZZ6	0130/9
Horriphobus	ZZ7	0130/10
Magischer Raub	ZZ8	0130/11
Respondami Veritas	ZZ9	0103/12
Sanftmut	ZZ10	0130/13
Somnigravis	ZZ11	0130/14
Zwingtanz	ZZ12	0130/15
Dämonologie		
Furor Blut	ZD1	0130/16
Geister bannen	ZD2	0140/1
Geister rufen	ZD3	0140/2
Heptagon	ZD4	0140/3
Krähenruf	ZD5	0140/4
Skelletarius	ZD6	0140/5
Elemente		
Elementare beschwören	ZE1	0140/6
Nihilatio Gravitas	ZE2	0140/7
Solidiri Farbenspiel	ZE3	0140/8
Bewegung		
Axxeleratus	ZB1	0140/9
Foramen Foraminor	ZB2	0140/10
Motoricus	ZB3	0140/11
Spurlos Trittlos	ZB4	0140/12
Transversalis Teleport	ZB5	0140/13
Über Eis und über Schnee	ZB6	0140/14
Heilung		
Balsam Salabunde	ZH1	0140/15
Hexenspeichel	ZH2	0140/16
Klarum Purum	ZH3	0150/1
Ruhe Körper, ruhe Geist	ZH4	0150/2
Tiere heilen	ZH5	0150/3
Hellsicht (Sicht)		
Adleraug und Luchsenohr	ZS1	0150/4
Analüs Arcanstructur	ZS2	0150/5
Eigenschaften lesen	ZS3	0150/6
Exposami	ZS4	0150/7
Odem Arcanum	ZS5	0150/8
Penetritzel	ZS6	0150/9
Sensibar wahr und klar	ZS7	0150/10

Hellsicht (Sicht)		
Adleraug und Luchsenohr	ZS1	0150/4
Analiis Arcanstructur	ZS2	0150/5
Eigenschaften lesen	ZS3	0150/6
Exposami	ZS4	0150/7
Odem Arcanum	ZS5	0150/8
Penetritzel	ZS6	0150/9
Sensibar wahr und klar	ZS7	0150/10
Illusionen		
Chamaelioni	ZI1	0150/11
Dublicatus Doppelpein	ZI2	0150/12
Harmlose Gestallt	ZI3	0150/13
Hexenknoten	ZI4	0150/14
Kampf		
Blitz dich Find	ZK1	0150/15
Ecliptifactus	ZK2	0150/16
Eisenrost	ZK3	0160/1
Fulminictus	ZK4	0160/2
Ignifaxius	ZK5	0160/3
Plumbumbarum	ZK6	0160/4
Radau	ZK7	0160/5
Saft Kraft Monstermacht	ZK8	0160/6
Scharfes Aug, Sichre Hand	ZK9	0160/7
Verständigung (Unterhaltung)		
Hexenblick	ZU1	0160/8
Nekropathia	ZU2	0160/9
Verwandlung		
Adler, Wolf und Hammerhai	ZV1	0160/10
Arcano Psycotabilis	ZV2	0160/11
Armatrutz	ZV3	0160/12
CH steigern	ZV4	0160/13
Feurbann	ZV5	0160/14
FF steigern	ZV6	0160/15
GE steigern	ZV7	0160/16
IN steigern	ZV8	0170/1
KK steigern	ZV9	0170/2
KL steigern	ZV10	0170/3
MU steigern	ZV11	0170/4
Mutabili	ZV12	0170/5
Paralü Paralein	ZV13	0170/6
Salander Mutander	ZV14	0170/7
See und Fluß	ZV15	0170/8
Visibili Vanitar	ZV16	0170/9
Veränderung (Änderung)		
Advenum	ZÄ1	0107/10
Aeolitus	ZÄ2	0170/11
Brenne toter Stoff	ZÄ3	0170/12
Claudibus	ZÄ4	0170/13
Dunkelheit	ZÄ5	0170/14
Erstarre	ZÄ6	0170/15
Flim Flam Flunkel	ZÄ7	0170/16
Schmelze	ZÄ8	0180/1
Silentium	ZÄ9	0180/2
Sturmgebrüll besänftge dich	ZÄ10	0180/3

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn),
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Ständiger freier Mitarbeiter: Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Catharina Winter
Hotline: Michael Bowering, Andi Deggendorfer, Schari Eghbali, Alex Langemann

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046
Hotline: Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr; Tel.: 089/4613-335

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer, Sandra Matting
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout & Computergrafik: Wolfgang Berns, Alexander Gerhardt
Fotografie: Roland Müller
Titel: Agentur Luserke

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice
Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90
(inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnement: sFr. 78,-

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Leitung, Herstellung & Technik: Klaus Buck (180)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Ernst Fischer, Tel.: 089/4613-842, Fax: 089/4613-5041.
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

PZD Kennziffer B 10542E



Cinch-Gehampel

Mir fällt zur Doc-Düse-Section der Power-Play 3/94 noch eine kleine Ergänzung ein, die für andere Leser (insb. Andreas Levers) interessant sein könnte:

Du beschreibst ja aufopferungsvoll das Cinch-Gehampel zur Verbindung von CD-ROM Laufwerk und Soundblaster. Doch so ausweglos ist die Situation auch nicht. In Köln gibt es nämlich eine Firma, die sich auf diese internen Kabel spezialisiert hat und zu praktisch jeder CD-ROM/Soundkarten-Kombination ein passendes Kabel zuschicken kann. Ich habe mir dort für meine SB16 und das Toschiba XM3401B ein Kabel bestellt (Kosten incl. MwSt/ Porto: 26,45 Mark).

Das ist zwar nicht ganz geschenkt, lohnt sich aber auf jeden Fall. Hier die Adresse:

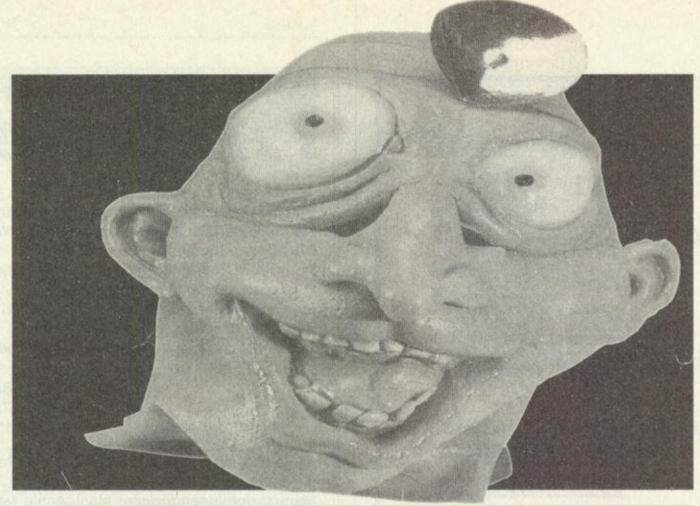
CD-ROM-Technologie
Randolph M. Lüft
Wolfgang-Müller-Str. 30
50968 Köln

Und jetzt noch ein ganz großes Lob für Eure Power-Play-CD: super Idee und super Inhalt für nur 12 Mark. Sieht man sich die sonstige Preistreiberei im Audio und CD-ROM Bereich bei immer weiter sinkenden Herstellungskosten an, so bildet Ihr eine löbliche Ausnahme.

Timo Becker

Im Namen aller Leser bedanken wir uns hier bei Dir für den guten Hinweis.

Der Doc



Wachablösung beim Doktor: Derweil unser alter Technikarzt zum Höhenflug startete und nun bei Action-Games dem CD-I auf die Schrauben schaut, suchten wir fieberhaft nach einem frischen Chipchirurgen. Ab dieser Ausgabe betreut uns deshalb ein besonderer Doc Düse. Der Mann ist ein wahrer Genius, wenn es um technische Probleme geht. Von Geburt an beschäftigte sich der Doc mit so elementaren Fragen wie, "Wo kommen die Prozessoren her?", "Warum ist eine Festplatte fest?", oder "Wie verursache ich einen Kurzschluß?" und wurde durch seine wissenschaftliche Abhandlung über die Fortpflanzung von Schaltkreisen (Das 48 Bände starke Mammutwerk erschien in dieser Galaxis unter dem Titel: "Was tun Chips in ihrer Freizeit?") weltberühmt. Um auf alle Fragen optimal einzugehen, ist Doc bestens ausgerüstet. Seinen scharfen Augen entgeht kein Haarriß im RAM-Baustein, dank dem – lebenswichtigen – Doktorspiegel auf dem formschönen Haupt, werden auch dunkelste Probleme ausgiebig erleuchtet.



CD Probleme

Zunächst ein Lob an diese (Doc Düse-)Rubrik. Ich habe schon einige nützliche Tips daraus entnehmen können. Nun habe ich auch einmal einige Fragen, die Sie mir hoffentlich beantworten können. Meine Hardware: PC 486/50 MHZ/8 MB/MSDOS 6.2. Ich besitze noch ein CD-ROM Laufwerk der ersten Generation (Matsushita CR-521), also ein recht langsames, welches an einer Sound Blaster Pro angeschlossen ist. Außerdem habe ich MSDOS 6.2 so konfiguriert, daß SMARTDRV sich auch um das CD-ROM kümmert, was sich allerdings kaum bemerkbar macht.

1. Nun habe ich irgendwo im Zeitschriftendschungel gelesen, aber leider nur schwach in Erinnerung und nicht mehr auffindbar, daß es eine Software geben soll, mit der man ein Single CD-Laufwerk beschleunigen kann. Ich möchte mir im Moment nicht unbedingt ein Double Speed-CD-ROM-Laufwerk kaufen und wäre daher an einer solchen Software sehr interessiert, natürlich nur, wenn sie etwas taugt und nicht zu teuer ist und das ist hier die Frage...

Falls Ihr mir eine Bezugsquelle ebenfalls nennen könnt, wäre ich sehr dankbar.

2. Falls Ihr mir ratet, daß ich mich beizeiten doch lieber nach einem neuen CD-ROM umsehen soll, hätte ich gerne eine Empfehlung. Ich möchte dann die Soundblasterkarte austauschen und eine Soundkarte nehmen, bei der man die DMA's und IRQ's etc. softwaremäßig einstellen kann, da ich immer Ärger mit meiner übrigen Hardware (Scanner, Drucker usw) habe. Obwohl ich genug Steckplatze im PC habe, hätte ich am liebsten gern wieder eine Soundkarte mit CD-ROM Schnittstelle, weil dann der Einbau sowie die Installation am einfachsten sind und die Kompatibilität keine Probleme macht.

3. Oder soll ich doch lieber meine Soundblaster Pro behalten? Besondere Ansprüche an die Soundqualität habe ich nicht, nur die Programme mit Sprache oder Music sollen halt laufen.

Meine Soundblaster streikt oft (nicht immer!) bei Sprache bzw. bei Geräuschen. Die Musik funktioniert einwandfrei. Beim ersten Geräusche oder Sprache hängen sich jedoch manche Spiele auf (z.B. Day of the Tentacle, Schatz im Silbersee). Ohne Sound geht's dann wieder. Nach Auskunft der Soundblaster-Hotline sollte ich den DMA-Kanal von 1 auf 3 ändern, da mein Highscreen-Scanner mit der Soundblasterkarte konkurieren würde. Nachdem ich also den DMA geändert hatte, passierte gar nichts, es funktionierte genauso gut und schlecht wie vorher. Die Einstellungen des Scanners kann man nicht verändern (bis auf die Hex-Adresse), und ich weiß die DMA und IRQ Werte auch nicht. Der IRQ der SBPro ist auf 7 eingestellt. Beim Testlauf der SBPRO bekomme ich jedoch die Meldung: "kann IRQ nicht finden", und das Programm bricht ab. Obwohl ich das auch der SB-Hotline erzählt habe, bestanden sie darauf, daß die Unverträglichkeit auf den DMA Kanal zurückzuführen sei und nicht auf die IRQ Einstellung.

Daher habe ich bis jetzt auch noch nichts verändert, weil mir das Aufmachen des PCs immer noch etwas unheimlich ist, was ich daher wenn's eben geht vermeide. Habt Ihr einen Tip?

4. Von vielen Lesern wird immer wieder die Frage gestellt, was tun, wenn ein Programm mit der Meldung abbricht: "Insufficient Memory". Die Sache mit dem genügenden Arbeitsspeicher ist ja klar. Aber wenn der Arbeitsspeicher eigentlich groß genug ist und trotzdem das Programm (meistens Spiele) nicht läuft, kann es sein, daß es sich mit der Art des erweiterten Speichers nicht verträgt. So geschehen bei mir mit "Der Planer" welches unbedingt "Expanded Memory" verlangt und mit "Extended Memory" nicht läuft, und umgekehrt "Doom", welches bei "Expanded Memory"streikt obwohl mein Arbeitsspeicher 614... Bzw. 634... Bytes aufweist. So habe ich mir also zwei Konfigurationen gebastelt, die ich dann wahlweise benutze. Bis auf ein paar Exoten (wie z.B. "Ultima 7") läuft bis jetzt bei mir alles ohne extra Boot-Diskette. Allerdings würde ich mich sehr freuen, wenn Ihr mir ein Programm empfehlen könntet, mit dem ich die Konfigurationen besser verwalten und automatisch aufrufen kann, anstatt daß ich sie – wie bisher – immer umbenennen muß. Nun aber genug der vielen Fragen. Hoffentlich habe ich Euch nicht überstrapaziert. Vielen Dank schon mal im Voraus für die Beantwortung.

Theresia Raule

Config.Sys

ier steht der Teil für das enü
MENU]
ENUITEM=WINDOWS, WIN
ENUITEM=DOS, DOS
ENUITEM=CD, CD
ENUITEM=EMM, EMM
ENUDEFAULT=DOS, 15

ier steht der allgemein gül- ge Teil
ommon]
OS=HIGH
LES=20
UFFERS=20
evice=c:\dos\setver.exe

ier steht der allgemeine OS-Teil
OS]
EVICE=C:\TOOLS\QEMM\D SDATA.SYS
HELL=C:\TOOLS\QEMM\LO- DHI.COM /RF C:\DOS\COM- AND.COM C:\DOS\ /E:1024
ET
OADHIDATA=C:\TOOLS\QE M\LOADHI.RF
EVICE=C:\TOOLS\QEMM\Q MM386.SYS RAM RAM=D000-D07F RF
EVICE=C:\TOOLS\QEMM\D S-UP.SYS
C:\TOOLS\QEMM\DOS- P.DAT
os=umb
CBS=4,0

ier steht der Teil für Windo- s
WINDOWS]
em SHELL=C:\DOS\COM- AND.COM C:\DOS\ /E:1024
EVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
EVICEHIGH=C:\TOOLS\SBP O\DRV\SBPCD.SYS
:MSCD001 /P:220

ier steht der CD-Teil
CD]
EVICE=C:\TOOLS\QEMM\D SDATA.SYS
HELL=C:\TOOLS\QEMM\LO- DHI.COM /RF C:\COM- AND.COM /P/E:1024
ET
OADHIDATA=C:\TOOLS\QE M\LOADHI.RF
EVICE=C:\TOOLS\QEMM\Q MM386.SYS RAM RAM=D000-D07F ST:M RF
EVICE=C:\TOOLS\QEMM\D S-UP.SYS
@C:\TOOLS\QEMM\DOS- P.DAT
OS=UMB
NSTALLHIGH=C:\DOS\KEYB. OM GR,,C:\DOS\KEYBO- RD.SYS
NSTALLHIGH=C:\DOS\DO- KEY.COM /INSERT
NSTALLHIGH=C:\TOOLS\SB PRO\SBP-MIX.EXE
DEVICEHIGH=C:\TOOLS\SBP RO\DRV\SBPCD.SYS /D:MSCD001 /P:220

Hier steht der EMM-Teil
[EMM]
DEVICEHIGH=C:\DOS\HIMEM .SYS
DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM3 86.EXE 4096 RAM
DOS=UMB
LASTDRIVE=M
DEVICEHIGH=C:\TOOLS\SBP RO\DRV\SBPCD.SYS /D:MSCD001 /P:220

Mehr Speicher!

Ich habe die gleichen Sorgen wie J. Moser (3/94). Der Speicher. Ich besitze einen 486DX2-66 mit 4 MByte RAM und CD-ROM. Dazu gehören eine 8 Bit-Galaxy-NX Soundkarte und eine V7-Mirage Grafikkarte. Neulich kaufte ich *Aces over Europe*. Doch als ich es installiert hatte und spielen wollte, kam das böse Erwachen. Für das Programm steht nicht genügend Speicherplatz zur Verfügung. Du gibst auf Jürgens Brief die Antwort, daß er das Programm Memmaker aufrufen solle, falls er MS-DOS 6.0 oder höher hat. Ich habe Memmaker aufgerufen und alles mögliche ausprobiert, doch leider habe ich es nur auf 587 KByte geschafft. Es fehlen 23 KByte um Aces spielen zu können. Oliver Uhe

Ihr habt verschiedene Optionen, Eure Probleme zu lösen. Die einfachste: Macht Euch eine Bootdiskette! Auf dieser Diskette sollten nur die notwendigsten Daten in den Konfigurationsfiles stehen (Maustreiber, Soundkartentreiber etc.). Auf “unnötigen” Ballast wie Tastaturtreiber und ähnliches könnt Ihr verzichten. Lästig dabei: Wenn Ihr spielen wollt, mußt Ihr halt mit der Diskette neu booten, wenn Du wieder “normal” arbeiten möchtest ebenfalls – diesmal mit den Daten der Festplatte. Eine weitere Alternative – die leider Geld kostet – ist der Kauf eines speziellen Speicherverwaltungsmanagers wie QEMM 7.03. Dieser stellt – unter Ausnutzung aller Features und mit einigen Tricks – rund 640 KByte Grundspeicher zur Verfügung. Die letzte Möglichkeit: Macht eine hausgeschneiderte Version von Config.Sys und Autoexec.Bat, die verschiedene Konfigurationen auf Abruf bietet – siehe Beispiel oben! Der Doc

Cinch-Gehampel

Mir fällt zur Doc-Düse-Section der Power-Play 3/94 noch eine kleine Ergänzung ein, die für andere Leser (insb. Andreas Levers) interessant sein könnte:

Du beschreibst ja aufopferungsvoll das Cinch-Gehampel zur Verbindung von CD-ROM Laufwerk und Soundblaster. Doch so ausweglos ist die Situation auch nicht. In Köln gibt es nämlich eine Firma, die sich auf diese internen Kabel spezialisiert hat und zu praktisch jeder CD-ROM/Soundkarten-Kombination ein passendes Kabel zuschicken kann. Ich habe mir dort für meine SB16 und das Toschiba XM3401B ein Kabel bestellt (Kosten incl. MwSt/ Porto: 26,45 Mark).

Das ist zwar nicht ganz geschenkt, lohnt sich aber auf jeden Fall. Hier die Adresse:

CD-ROM-Technologie
Randolph M. Lüft
Wolfgang-Müller-Str. 30
50968 Köln

Und jetzt noch ein ganz großes Lob für Eure Power-Play-CD: super Idee und super Inhalt für nur 12 Mark. Sieht man sich die sonstige Preistreiberei im Audio und CD-ROM Bereich bei immer weiter sinkenden Herstellungskosten an, so bildet Ihr eine löbliche Ausnahme.

Timo Becker

Im Namen aller Leser bedanken wir uns hier bei Dir für den guten Hinweis. Der Doc

CD Probleme

Zunächst ein Lob an diese (Doc Düse-)Rubrik. Ich habe schon einige nützliche Tips daraus entnehmen können. Nun habe ich auch einmal einige Fragen, die Sie mir hoffentlich beantworten können. Meine Hardware: PC 486/50 MHZ/8 MB/MSDOS 6.2. Ich besitze noch ein CD-ROM Laufwerk der ersten Generation (Matsushita CR-521), also ein recht langsames, welches an einer Sound Blaster Pro angeschlossen ist. Außerdem habe ich MSDOS 6.2 so konfiguriert, daß SMARTDRV sich auch um das CD-ROM kümmert, was sich allerdings kaum bemerkbar macht.

1. Nun habe ich irgendwo im Zeitschriftendschungel gelesen, aber leider nur





Wachablösung beim Dok tor: Derweil unser alter Tech nikarzt zum Höhenflug sta tete und nun bei Actior Games dem CD-I auf di Schrauben schaut, suchte wir fieberhaft nach einem fr schen Chipchirurgen. Ab die ser Ausgabe betreut un deshalb ein besonderer Do Düse. Der Mann ist ein wah rer Genius, wenn es ur technische Probleme geh Von Geburt an beschäftigt sich der Doc mit so elemer taren Fragen wie, "Wo kom men die Prozessoren her? "Warum ist eine Festplatt fest?", oder "Wie verursach ich einen Kurzschluß?" un wurde durch seine wisser

schwach in Erinnerung un nicht mehr auffindbar, da es eine Software geben sol mit der man ein Singl CD-Laufwerk beschleunige kann. Ich möchte mir im Mo ment nicht unbedingt ei Double Speed-CD-ROM-Lauf werk kaufen und wäre dahe an einer solchen Softwar sehr interessiert, natürlic nur, wenn sie etwas taug und nicht zu teuer ist un das ist hier die Frage...

Falls Ihr mir eine Bezugs quelle ebenfalls nenne könnt, wäre ich sehr dank bar.

2. Falls Ihr mir ratet, da ich mich beizeiten doch lie ber nach einem neuen CD ROM umsehen soll, hätte ic gerne eine Empfehlung. Ic möchte dann die Soundbla sterkarte austauschen un eine Soundkarte nehmen, be der man die DMA's un IRQ's etc. softwaremäßi einstellen kann, da ich imme Ärger mit meiner übrige

Kein Problem: Der Doc kommt bei vielen Fragen erst so richtig in Schwung!

1. Ja, es gibt spezielle Cache-Programme für CD-ROM Laufwerke. Allerdings sind wir davon zur Zeit nicht besonders begeistert. Zum einen kosten diese Programme teilweise immer noch eine Menge Geld (ca. 100 Mark), zum anderen ist die Leistungssteigerung nicht besonders groß (ähnlich wie beim Smartdrive). Langfristig kommst Du wahrscheinlich nicht um den Kauf eines neuen Laufwerkes herum.

2. Wenn Du lieber gleich auf ein neues CD-ROM umsteigen willst, kannst Du zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen. Als Beispiel nennen wir hier das Komplettset *Double Fusion LX* von MediaVision. In dem Paket liegt nicht nur ein feines Doublespeed-CD-ROM, das die Daten mit 300KByte pro Sekunde durch die Kabel schaufelt, sondern auch eine ProAudioSpektrum 16-Soundkarte. Diese wird nämlich nicht per Jumpern konfiguriert, sondern bequem per Software. Ein weiteres Schmankerl: Die Soundkarte ist Soundblaster-Kompatibel. Zudem liegen eine ganze Menge Spiele in der Schachtel. Der Preis liegt bei ca. 900 Mark.

3. Du wirst wahrscheinlich nicht um das Öffnen des Rechners herumkommen. Die Probleme die Du hast, hängen wahrscheinlich mit dem IRQ zusammen. Auf der Karte sind Jumper, mit denen Du den IRQ verändern kannst – versuche es mal mit der Einstellung IRQ 5. Bedenke aber, daß Du dann die Daten in Deinen Konfigurationsdateien (Autoexec.Bat und Config.Sys) entsprechend ändern mußt.

4. Glücklicherweise bietet DOS von Haus aus (aber Version 6.0), die Möglichkeit, verschiedene Konfigurationen zu verwalten. Hier ein Beispiel dafür. Beim Booten bekommst Du dann eine Menüauswahl mit vier verschiedenen Konfigurationsversionen, die wir hier Windows, DOS, CD und EMM genannt haben. Du pickst Dir dann einfach die gewünschte Konfiguration aus dem Menü heraus.

AUTOEXEC.BAT

Hier steht der allgemein gültige Teil

```
SET BLASTER=A220 I5 D1 T2
prompt [%config%] $p$g
echo off
PATH
C:\DOS;C:\TOOLS\QEMM;C:\BAT;C:\WIN;C:\TOOLS;C:\TOOLS\PACK;C:;C:\TOOLS\GFX;C:\TOOLS\NC;C:\TOOLS\VIRUS;C:\WORD
set TEMP=c:\
rem SMARTDRV
goto %config%
```

Für die DOS-Konfiguration

```
:Dos
c:\tools\qemm\loadhi /RF C:\DOS\smartdrv.exe
c:\tools\qemm\loadhi /RF C:\DOS\keyb gr,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
c:\tools\qemm\loadhi /RF C:\DOS\doskey /insert
c:\tools\qemm\loadhi /RF c:\dos\lmouse.com
c:\tools\qemm\loadhi /RF c:\tools\virus\vwatch
goto Ende
```

Hier steht der Teil für die Windows-Konfiguration

```
:Windows
PATH
C:\DOS;C:\BAT;C:\WIN;C:\TOOLS;C:\TOOLS\PACK;C:;C:\TOOLS\GFX;C:\TOOLS\NC;C:\WORD;C:\WIN\QTW\BIN;C:\NWLITE
rem C:\DOS\smartdrv
rem C:\DOS\mscdex /E /V /D:MSCD001 /M:15
rem c:\tools\virus\vwatch
goto Ende
```

Hier steht der Teil für die CD-Konfiguration

```
:CD
PATH
C:\DOS;C:\BAT;C:\WIN;C:\TOOLS;C:\TOOLS\PACK;C:;C:\TOOLS\GFX;C:\TOOLS\NC;C:\WORD;C:\WIN\QTW\BIN;C:\NWLITE
c:\tools\qemm\loadhi /RF C:\DOS\smartdrv.exe
c:\tools\qemm\loadhi /RF C:\DOS\keyb gr,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
c:\tools\qemm\loadhi /RF c:\dos\lmouse.com
c:\tools\qemm\loadhi /RF C:\DOS\mscdex /V /D:MSCD001 /M:15
c:\tools\qemm\loadhi /RF c:\tools\virus\vsafe
goto ende
```

Hier steht der Teil für die EMM-Konfiguration

```
:emm
PATH
C:\DOS;C:\BAT;C:\WIN;C:\TOOLS;C:\TOOLS\PACK;C:;C:\TOOLS\GFX;C:\TOOLS\NC;C:\WORD;C:\WIN\QTW\BIN;C:\NWLITE
loadhigh C:\DOS\keyb gr,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
loadhigh c:\dos\lmouse.com
loadhigh C:\DOS\mscdex /V /E /D:MSCD001 /M:15
:Ende
```

Config.Sys

Hier steht der Teil für das Menü

```
[MENU]
MENUITEM=WINDOWS, WIN
MENUITEM=DOS, DOS
MENUITEM=CD, CD
MENUITEM=EMM, EMM
MENUDEFAULT=DOS, 15
```

Hier steht der allgemein gültige Teil

```
[common]
DOS=HIGH
FILES=20
BUFFERS=20
Device=c:\dos\setver.exe
```

Hier steht der allgemeine DOS-Teil

```
[DOS]
DEVICE=C:\TOOLS\QEMM\DOSDATA.SYS
SHELL=C:\TOOLS\QEMM\LOADHI.COM /RF C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\ /E:1024 /p
SET LOADHIDATA=C:\TOOLS\QEMM\LOADHI.RF
DEVICE=C:\TOOLS\QEMM\QEMM386.SYS RAM ARAM=D000-D07F RF
DEVICE=C:\TOOLS\QEMM\DOS-UP.SYS @C:\TOOLS\QEMM\DOS-UP.DAT
dos=umb
FCBS=4,0
```

Hier steht der Teil für Windows

```
[WINDOWS]
rem SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\ /E:1024 /p
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICEHIGH=C:\TOOLS\SBPRO\DRV\SBPCD.SYS /D:MSCD001 /P:220
```

Hier steht der CD-Teil

```
[CD]
DEVICE=C:\TOOLS\QEMM\DOSDATA.SYS
SHELL=C:\TOOLS\QEMM\LOADHI.COM /RF C:\COMMAND.COM /P/E:1024
SET LOADHIDATA=C:\TOOLS\QEMM\LOADHI.RF
DEVICE=C:\TOOLS\QEMM\QEMM386.SYS RAM ARAM=D000-D07F ST:M RF
DEVICE=C:\TOOLS\QEMM\DOS-UP.SYS @C:\TOOLS\QEMM\DOS-UP.DAT
DOS=UMB
INSTALLHIGH=C:\DOS\KEYB.COM GR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
INSTALLHIGH=C:\DOS\DOSKEY.COM /INSERT
INSTALLHIGH=C:\TOOLS\SBPRO\SBP-MIX.EXE
DEVICEHIGH=C:\TOOLS\SBPRO\DRV\SBPCD.SYS /D:MSCD001 /P:220
```

Hier steht der EMM-Teil

```
[EMM]
DEVICEHIGH=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM386.EXE 4096 RAM
DOS=UMB
LASTDRIVE=M
DEVICEHIGH=C:\TOOLS\SBPRO\DRV\SBPCD.SYS /D:MSCD001 /P:220
```

Mehr Speicher!

Ich habe die gleichen Sorgen wie J. Moser (3/94). Der Speicher. Ich besitze einen 486DX2-66 mit 4 MByte RAM und CD-ROM. Dazu gehören eine 8 Bit-Galaxy-NX Soundkarte und eine V7-Mirage Grafikkarte. Neulich kaufte ich *Aces over Europe*. Doch als ich es installiert hatte und spielen wollte, kam das böse Erwachen. Für das Programm steht nicht genügend Speicherplatz zur Verfügung. Du gibst auf Jürgens Brief die Antwort, daß er das Programm Memmaker aufrufen solle, falls er MS-DOS 6.0 oder höher hat. Ich habe Memmaker aufgerufen und alles mögliche ausprobiert, doch leider habe ich es nur auf 587 KByte geschafft. Es fehlen 23 KByte um Aces spielen zu können. Oliver Uhe

Ihr habt verschiedene Optionen, Eure Probleme zu lösen. Die einfachste: Macht Euch eine Bootdiskette! Auf dieser Diskette sollten nur die notwendigsten Daten in den Konfigurationsfiles stehen (Maustreiber, Soundkartentreiber etc.). Auf "unnötigen" Ballast wie Tastaturtreiber und ähnliches könnt Ihr verzichten. Lästig dabei: Wenn Ihr spielen wollt, mußt Ihr halt mit der Diskette neu booten, wenn Du wieder "normal" arbeiten möchtest ebenfalls – diesmal mit den Daten der Festplatte. Eine weitere Alternative – die leider Geld kostet – ist der Kauf eines speziellen Speicherverwaltungsmanagers wie QEMM 7.03. Dieser stellt – unter Ausnutzung aller Features und mit einigen Tricks – rund 640 KByte Grundspeicher zur Verfügung. Die letzte Möglichkeit: Macht eine hausgeschneiderte Version von Config.Sys und Autoexec.Bat, die verschiedene Konfigurationen auf Abruf bietet – siehe Beispiel oben! Der Doc

Hart zur Sache geht's diesmal in der Power Post: Verniedlichung rechtsradikaler Inhalte werden mir da aufs Brot geschmiert. Und Boss Michael hat gar mit dem Vorwurf zu kämpfen, unschuldige Fragesteller mit Unkenntnis und Arroganz plattzubügeln. Großes Pfadfinderehrenwort: der C64-Emulator ist wirklich kein Aprilscherz!

Euer Ulli

Power Post

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power-Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Acorn-Archie

Ich habe auf meinem Schreibtisch einen C 64 stehen und bald einen Acorn Archimedes 3010. Nun, ich weiß zwar, daß es von Markt &Technik (jetzt MagnaMedia d.Red.) ein Archimedes-Magazin gibt, nur reicht dieses für den Acorn-Markt nicht aus. Da ich Euer Magazin schon lange lese, hab ich immer einiges in der *POWER PLAY* vermißt: die Spieletests für den Archimedes. Als ich in der 12/93 las, daß Ihr den Archimedes 5000 in der 1/94 vorstellen wolltet, bin ich vor Freude in die Luft gesprungen! Nun ist für mich die *POWER PLAY* unter den Spielemagazinen die Nr.1! Klar ist, daß der Archimedes außerhalb England so gut wie unbekannt ist. Doch wird er, wie ich meine, den Markt in Europa erobern und den Amiga und PC verdrängen. Wenn nicht, wird er auf jeden Fall RISC-Standard. Schon wegen des 3DO, denn hier ist ja bekannlich auch ein ARM610 eingebaut. Das heißt, der ARM kann nach einiger Zeit preiswerter produziert werden. Ich hoffe, daß es auf dem Archimedes keine Raubkopierer geben wird. Alle müßten aus den Fehlern gelernt haben. Z. B. daß es so gut wie keine Software mehr für C 64 und Amiga gibt, nur wegen der Raupkopien. Um aber Raubkopierern auf dem Archimedes keine Chance zu geben, müßte Acorn ein preiswertes CD-ROM-Laufwerk für den Archimedes rausbringen. Ich und andere Acorn-Fans hoffen, daß Ihr 3DO- und Archimedesspiele testen werdet, und der Archimedes 5000 bei der Vorstellung auch so viele Seiten von Euch spendiert bekommt wie der Macintosh. Eines will ich noch loswerden: Hoffentlich werden die kommenden Spiele keinen ARM3 voraussetzen, denn die meisten haben eine ARM2 oder 250. Und es gibt noch nicht mal Spiele, die den ARM2 richtig ausnützen.

Marc Amin, Wolfsburg

Brotkasten-Emulator

Als ich die *POWER PLAY* 4/94 durchackerte, blieb mein Blick sofort beim 64er-Special hängen. Als alter 64er-Fan war ich sofort von dem (fast) perfekten Emulator begeistert! Nun aber noch vier kleine Fragen:
1. Laufen mit diesem Emulator auch Turrican "1 und 2"
2. Wie steht es mit dem Sound? Kommt er aus dem PC-Piepser, aus der Soundblaster (Pro) oder bleibt der 64er während der Programme stumm?
3. Wird die Geschwindigkeit durch den Emulator reguliert oder rasen die Spiele auf einem Pentium TM förmlich davon? (Ich selbst habe einen 386DX-33).
4. Welche Adresse hat Micromedia? Wo soll ich mich wegen der Vollversion des C64-Emulators hinwenden?

Tobias Rheinwald, Meckenheim

1. Höchst wahrscheinlich – aber ausprobiert haben wir es noch nicht!
2. Kommt über den Soundblaster.
3. Die Geschwindigkeit wird durch den Emulator reguliert, also auch mit einem sehr, sehr schnellen PC gibt's da keine Probleme.
4. Kein Problem – hier die Bestelladresse:

Micromedia Electronic
Publishing GmbH & Co. KG
Bahnhofstraße 25
85570 Markt Schwaben

Das Comeback des C 64 finde ich gut. Ich habe einen Amiga 1200 und einen Emulator, der das Timing nicht schafft. Kann man diesen des PC nicht für Amiga umsetzen? Ich hoffe, Ihr schreibt etwas darüber.

Willi Richter, Hamm

Wirklich gelungen, Euer Aprilscherz in Ausgabe 4/94! Und so originell! Von einem C-64er-Emulator für den PC ist die Rede. Ähnliches, nämlich eine 64er Steckkarte, war zwar schon der Aprilscherz des vorjährigen 64er Magazins, aber warum soll man "gute" Ideen nicht klauen, wenn man selber keine hat? Apropos gute Ideen! Wie wär's im April nächsten Jahres mit folgendem Witz: Die deutsche Firma Hard Paradise hat nach 40 Mannjahren das ultimative Mainboard, Ratio 2000, für alle MS-DOS-PC entwickelt. Technische Innovationen wie mehr Speicher, ein schnellerer Prozessor, höhere Grafikauflösung etc. machen ab sofort kein neues Mainboard oder gar einen neuen Computer erforderlich! Noch nie war Aufrüsten so leicht. Besitzern eines Ratio 2000-Mainboards wird von der Firma garantiert bis 2001, daß sie per einfacher Chipkarte in das Board integrierbar sind. Dabei soll der Preis einer dieser Karten bei maximal 100 Mark liegen. Ein Witz, gelle? Denn sowas wird's so schnell nicht geben! Wie soll da die Wirtschaft florieren, wenn ein Bürger sieben Jahre vor demselben Computer sitzt? Im Ernst: Offensichtlich macht Ihr Euch lieber über alte Computer lustig als über die Mängel der neuen Systeme.

Bart Tell, A-Wien

Mein Lieber, die Ausgabe 4/94 war garantiert Aprilscherzfrei. Die C64-Emulatoren gibt es tatsächlich! *vw*

Aufruf!

Wer wie Ihr und einer Eurer Leser sich über Gewalt und Unrecht auf der Welt aufregt, um danach in "Syndicate" Leute mit Flammernwerfer, Schrotflinten und Zeitbomben niederzumetzeln, also das grenzt schon arg an Schizophrenie. Statt über die böse Welt zu lamentieren, solltet Ihr vielleicht mal aktiv dagegen angehen, z.B. in einem Aufruf, als freiwilliger Helfer bosnischen Kindern zu helfen. Ich selber war im September drei Wochen in einem Lager in Istrien, das bosnische Flüchtlingskinder versorgt. Ich kann eine solche Erfahrung nur jedem empfehlen.

Karl-Heinz Gille, Ettlingen-Spessart

Ohne Knete keine Fete.



Für MICH. Für DICH. Für ALLE.

HUK

Leben
Kranken
Unfall
Kraftfahrzeug
Rechtsschutz
Schutzbrief
Hausrat
Haftpflicht
Wohngebäude
Bausparen
HUK-VISA-Card

»Ohne Knete gibt's keine Fete. Klar. Und ohne Knete gibt's auch keine Versicherung. Auch klar. Weil die aber nicht viel kosten soll, fahren wir voll auf die HUK ab.

Denn HUKgünstig versichert zahlt sich locker aus.«

Kommt zu uns. Wo wir sind, steht in jedem örtlichen Telefonbuch!

HUK-Coburg
Versicherungen · Bausparen
Telefon (0 95 61) 96-0 · Bahnhofsplatz · 96444 Coburg

Vorsprung

Mit Begeisterung – wenn nicht gar einem Hauch von Neid, habe ich von der "Begegnung" Ihrer Redakteure mit "Star Trek – The Next Generation"-Schauspieler Brent Spiner anläßlich der CES gelesen. Herzlichen Glückwunsch, mit Ihrem Photo dieses als extrem fan- und medienscheu geltenden Stars haben Sie den einschlägigen "Star Trek"-Fanpublikationen etwas voraus.

Annika Ollmann, Hamburg

CD³²-Hunger

Seit einiger Zeit gibt es nun ja das Amiga CD³² zu kaufen und hardwaremäßig ist es nunmal nicht von schlechten Eltern. Da ich mir überlegt habe, ob ich mir so ein Teil zulegen soll, ich aber bis jetzt zu wenig Material über zukünftige Spiele und Hardwareerweiterungen besitze, würde ich mich freuen, wenn Ihr in einer der nächsten Ausgaben über den derzeitigen und den vermutlich zukünftigen Stand der Dinge berichten könntet.

Frank Plohmann, Lippstadt

Die Liste der Opfer

Kurze Anmerkung zum Redaktionskommentar des Leserbriefes "Doom-heiten", Ausgabe 4/94: Der oder die Verfasser des Kommentars zum Brief von Ebbo Steiner sollten sich den neu in die Kinos gekommenen Film "Schindlers Liste" ansehen. Wir Deutsche verdrängen doch zu gern unsere Vergangenheit. Obwohl ich "erst" 23 Jahre bin, ist es auch meine Vergangenheit. Ich möchte Ebbo für seinen Brief danken, und der Redaktion den Grundsatz "Wehret den Anfängen" schwer ans Herz legen. Wir sollten nicht die Gefahr von Rechts unterschätzen!

Harald Batz, Adelsdorf

Ich kann Ebbo Steiner nur zustimmen, wenn er in POWER PLAY4/94 sein ungutes Gefühl wegen des Hakenkreuzes/Sonnenrades im Spiel Doom schildert. In der heutigen Zeit, in der Übergriffe von Rechtsradikalen schon fast zur Tagesordnung gehören und völkische Parteien mit ihrem "braunen" Gedankengut" wieder beängstigenden Zulauf verzeichnen, kann es jedem nicht nationalsozialistisch angehauchten Menschen nur übel aufstoßen, in einem Spiel auf das Symbol zu stoßen, unter dem Massenmorde und andere Greueltaten verübt worden sind. Wenn es sich dabei "nur" um das Sonnenrad handelt, so macht das keinen großen Unterschied: selbiges war ja lange Zeit Symbol verschiedener Neonazi-Gruppierungen, bis es verboten wurde – und der Doom-Vorläufer läßt wenig Zweifel an der Interpretation. Erschreckend dagegen die Antwort von Ulrike Peters – soll das Ironie sein? Falls ja, ich finde es allenfalls mäßig komisch. Andernfalls möchte ich mein Entsetzen darüber äußern, mit welcher Impertinenz hier Halb- und Unwahrheiten, Fehlschlüsse und ein mangelhaft zusammengestricktes Weltbild kundgetan werden. Eigentlich ginge es schneller, wenn ich beschreiben würde, was mich an ihrer Antwort nicht aufregt, dennoch:

Mit der Einleitung ("traumatische Geschichtserfahrungen" – seit wann kann ein Volk traumatische Erfahrungen haben...?), will uns U.P. wohl darauf aufmerksam machen, daß in anderen Ländern lockerer mit dem Phänomen Rechtsradikalismus umgegangen wird. Nun kann das aber keine Entschuldigung sein, hierzulande nicht entschieden gegen den aufkeimenden Nationalsozialismus vorzugehen – immerhin zeichnen Deutsche für den Holocaust verantwortlich, und ein gewisser Lernprozeß wäre doch begrüßenswert. Des weiteren führt U.P. aus, daß wir doch ein Herz für den kleinen Faschisten haben sollten, so wie wir eins für Tiere haben. So eine Einstellung ist ein Schlag ins Gesicht, für alle diejenigen, die von Neonazis getreten, geschlagen, mit Hakenkreuzen verunstaltet oder getötet wurden, sei es, weil sie Ausländer, Jüdin oder Schwuler waren, lange Haare hatten oder einfach nur Nicht-Nazi waren. Und die Liste der Opfer ist lang. Als Individuen mögen sie ja bedauerliche Geschöpfe sein, aber als Gruppe sind sie eine Gefahr, und sie sind sich dessen bewußt. Eine Verharmlosung dieser Gefahr hilft weder ihnen noch uns, aber genau diese Verharmlosung betreibt U.P. in ihrer Antwort.

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: 08142/9011 & 8079 & 8273

Telefax 08142/54654

BESTELLANNAHME: Montag – Donnerstag 9.00 – 18.00, Freitag 9.00 – 17.00 Uhr

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo.-Fr. 9 - 13 + 13.30 - 18 Uhr, Sa. 9 - 12

Wial

Versand Service GmbH

IBM/PC CD-ROM

10 JAHRE „INTERPLAY“ ANTHOLOGIE DT. ANL.	**99.90**
9000 SOUND FILES 500 MB	49.90
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH *	**79.90**
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. *	89.90
A HARD DAYS NIGHT (BEATLES)	75.90
ANSTOSS KOMPL. DEUTSCH *	**99.90**
AIR COMBAT INCL. BATTLEHAWKS 1942/ SECRET WEAPONS/FINEST HOUR & SCENERIES DT. HANDBUCH	**89.90**
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2	59.90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69.90
BATTLEISLE 2 KOMPLETT DEUTSCH	89.90
BATTLES OF TIME: BATTLEISLE/FIRST SAMURAI/ MEGA LO MANIA/PERFECT GENERAL	85.90
BERTELSMANN UNIVERSALLEXIKON KOMPL. DT.	119.90
BETRAYAL AT KRONDOR	**59.90**
BLACK LINE VOL. 1 INCL. TIE BREAK/ SPACE M.A.X./TRANSWORLD KOMPL. DT.	59.90
BLOCK OUT DT. ANL.	29.90
BURNING STEEL INCL. MISSIONS KOMPL. DT.	89.90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85.90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	29.90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099.90
CD-PLANETARIUM KOMPL. DT.	**54.90**
CD CADDYS	19.90
CD SAMPLER (FUTURE RELEASES)	29.90
CINEMANIA -MICROSOFT- 1994 FILMDATENBANK	139.90
C.I.T.Y. 2000	79.90
CHALLENGE PACK INCL. EPIC/PUSH OVER/F-29/ ROBOCOP 3/MIGHT & MAGIC 2/PAPERBOY 2/ D-GENERATION/CONTRAPTIONS	75.90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM/MANIAC MANSION/ INDIANA JONES 3/MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99.90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99.90
COMPUDISC SHAREWARE VOL. 1 DT. ANL.	39.90
CONAN THE CIMMERIAN	49.90
CONSPIRACY KOMPL DT.	89.90
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/ THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA	79.90
CRITICAL PATH SVGA	99.90
CYBER RACE	85.90
DAEMONSGATE	79.90
DARK LEGIONS – SSI – *	**79.90**
DARK SUN -SHATTERED LANDS-	79.90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT.	69.90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT	89.90
DOOM – SHAREWARE – 1. EPISODE	14.95
DRAGONSPHERE DT. ANLEITUNG	89.90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89.90
DUNE	59.90
DUNGEON HACK AD & D	75.90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	**75.90**
EPIC PINBALL – SHAREWARE-FLIPPER –	9.95
EPIC – SHAREWARE COLLECTION –	19.90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH *	**89.90**
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH	89.90
FANTASY EMPIRE AD & D	65.90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49.90
F15 STRIKE EAGLE 3	59.90
FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT)	89.90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA –	85.90
GATEWAY 2: HOMEWORLD	79.90
GIF IT NEWS 1000DE GIF Bilder	45.90
„GIRLS 94“ (EROTISCHER KALENDER)	55.90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99.90
GOBLIINS 3 DT. HANDBUCH	104.90
GOBLIIINS 3 (ENGLISCHE VERSION)	**49.90**
GOLDEN 7 (KINGS Q. 5/LARRY 5/RED BARRON/ HEART OF CHINA/GREAT COURTS 2	109.90
HERBERT GROENEMEYER CDROM/CD AUDIO	34.90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	65.90
HORDE	**119.90**
HOT NEWS II	25.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119.90
INVEST KOMPL. DT.	29.90
IRON HELIX	85.90
JONES IN THE FAST LANE	39.90
JURASSIC PARK KOMPL. DT.	79.90
JOURNEYMAN PROJECT	69.90
KINGS QUEST 5	39.90
KINGS QUEST 6	49.90
LANDS OF LORE	85.90
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA – DT. ANL.	39.90
LEISURE SUIT LARRY 6 *	85.90
LEMMINGS 1 DOPPELPACK	69.90
LEMMINGS 2 DT. ANLEITUNG	**65.90**
LOOM	49.90
LOST IN THE TIME	49.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	75.90
MAD DOG MC CREE	75.90
MALONYS - INTERAKTIVES COMIC -	69.90
MAN ENOUGH -DIGI SOUND-	79.90
MANIAC MANSION 2 · DAY OF TENTACLE KOMPL. DT.	89.90
MEGA RACE DEUTSCHE ANLEITUNG	**75.90**
MICROCOSM DT. HANDBUCH	109.90
MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/ RICK DANGEROUS	29.90
MICROSOFT -BEETHOVEN-	119.90
MICROSOFT -STRAVINSKY-	119.90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3 – 5	99.90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	44.90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	29.90
MYST -- WINDOWS – SVGA	139.90
NOMAD DT. ANLEITUNG	59.90
OUTPOST – SIERRA/DYNAMIX – *	**89.90**
PEGASUS 3.0	45.90
QUEST & FUN (KINGS Q 5/LARRY 5/RED BARON	75.90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL. *	**69.90**
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG	**34.90**
RAVENLOFT – SSI –	**89.90**
RAYTRACE MAGIC · Raytrace und andere Bilder/Pgm's	35.90
REBEL ASSAULT -LUCASFILM- SVGA	89.90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	29.90
RETURN TO ZORK	**49.90**
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT	29.90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – ENGL. VERSION	89.90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59.90
SHADOWCASTER DT. HANDBUCH *	**99.90**
SHAREWAREPERLEN 3	39.90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE	109.90
SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG	**34.90**
SOFTWARE 2000 EDITION INCL.HEXUMA/KATHEDRALE/ STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69.90
SPACESHIP WARLOCK	**85.90**
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75.90
SPACE QUEST 4	49.90

IBM/PC CD-ROM

SPELLCASTING TRILOGY 101-301	69.90
SPORTS BEST COMPIL. INCL. TENNIS CUP 2/ PANZA KICK BOX ING/PARAGLIDING	39.90
STRIKE COMMANDER INKL. MISSIONS	89.90
STRIP POKER DT. ANLEITUNG	29.90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85.90
SUMMER & WINTER CHALLENGE DT. ANLEITUNG	**39.90**
SUPER II SHAREWARE	19.90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109.90
TASK FORCE 1942 + RED STORM RISING	89.90
TENNIS CUP II	29.90
TETRIS GOLD INCL. TETRIS/WELLTRIS/FACES/ TETRIS CLASSIC/SUPER TETRIS	89.90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDBUCH	89.90
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX	69.90
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	79.90
„TOOOR“ !! -30 JAHRE BUNDESLIGA-	45.90
TORNADO	59.90
TRANSWORLD KOMPL DEUTSCH	29.90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANLEITUNG *	**99.90**
ULTIMA 7 BUNDLE (TEIL 1, 2 & DATA) DT. ANL.	**119.90**
ULTIMA 8 – PAGAN – DEUTSCHE VERSION	129.90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89.90
ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2	109.90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	65.90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	89.90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59.90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH	59.90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH	49.90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	**99.90**
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC)	49.90
WRATH OF THE DEMON	39.90

Soundkarten / Zubehör

DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19.90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19.90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69.90
GAME WAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	319.90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO	79.90
JOYSTICK GARVIS .SCHWARZ-	69.90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
PANASONIC CD ROM LAUFWERK DR 562 B/DOUBLESPEE	399.90
MAUSMATTE	6.90
MIDIBLASTER	389.90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	39.90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDBUCH	**549.90**
SOUNDBLASTER 16 ASP DT HANDBUCH	399.90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT HANDBUCH	269.90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT HANDBUCH	139.90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT HANDBUCH	199.90
SOUNDWAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	499.90
STAR TREK MAUSMATTE	19.90
THRUSTMASTER FORMULA T1	299.90
VIRTUAL PILOT -PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-	149.90
WAVEBLASTER -CREATIV-	399.90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39.90

Sega Mega Drive

MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION	549.90
MEGA DRIVE 2 BASE SET DT. VERSION	199.90
ALADIN DT. ANL.	99.90
ASTERIX 2 DT. ANLEITUNG	105.90
BLADES OF RENEGANCE DT. ANLEITUNG	89.90
BUBSY BOBCAT DT. ANL.	79.90
DOUBLE CLUTCH	89.90
DRAGONS REVENGE DT. ANLEITUNG	99.90
INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL.	99.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	99.90
LANDSTALKER DT. ANLEITUNG	115.90
MORTAL COMBAT	109.90
NBA SHOWDOWN DT. ANLEITUNG	**109.90**
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	95.90
SNAKE RATTLE 'N ROLL DT. ANLEITUNG	99.90
SONIC SPINBALL DT. ANL.	99.90
SONIC THE HEDGEHOC 3 DT. ANLEITUNG	124.90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	115.90
TOEJAM & EARL 2 DT. ANL.	109.90
VIRTUAL PINBALL DT. ANL.	99.90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG	99.90
WIZ N LIZ DT. ANL.	89.90

AMIGA

1990 – DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34.90
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	54.90
ALIENS 3 DT. ANLEITUNG	59.90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000	69.90
APOCALYPSE DT. ANLEITUNG	**49.90**
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65.90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE/ JIMMY WH. SNOOKER/ZOOL/SENSIBLE SOCCER DT. ANLEITUNG	**69.90**
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL	49.90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69.90
BEAVERS DT. ANL.	65.90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
BIG SEA KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
BLUE & THE GRAY DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55.90
BRIAN THE LION DT. ANLEITUNG	**54.90**
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69.90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69.90
CAMPAIGN 2 1 MB	69.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
CLIFFHANGER DT. ANLEITUNG *	**39.90**
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	69.90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	54.90
DARMERE KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**65.90**
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. 1MB *	89.90
DIE SIEDLER KOMPL.DT. 1 MB	69.90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	49.90
DOOFUS DT. ANLEITUNG	54.90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EISHOCKEY MANAGER LIMITED EDITION KOMPL. DT	**59.90**
ELFMANIA DT. ANLEITUNG	54.90
ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EYE OF THE STORM KOMPL. DT.	**65.90**
F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB	75.90

Amiga

FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79.90
GENESIA DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
GLOBAL DOMINATION	65.90
GLOBDULE DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59.90
GOBLIIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	**45.90**
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79.90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54.90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59.90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB	79.90
LAMBORGHINHI DT. ANLEITUNG	**49.90**
LIBERATION DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75.90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
MANCHESTER UNITED PREMIERE LEAGUE KOMPL. DT.	**59.90**
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	49.90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB	55.90
MONOPOLY KOMPLETT DEUTSCH	**49.90**
MORTAL COMBAT DT. ANL. 1 MB	59.90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59.90
NAUGHTY ONES DT. ANLEITUNG	**49.90**
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54.90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59.90
PERIHELION DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB	69.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB	85.90
PUGGSY DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
SIM CITY/LEMMINGS COMPIL.	65.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75.90
SKIDMARKS DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
SOCCER KID DT. ANL.	65.90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 1 MB	79.90
STARDUST DT. ANL. 1 MB	39.90
S.U.B. KOMPL. DEUTSCH 1 MB *	59.90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65.90
TERMINATOR 2 -ARCADE GAME- DT. ANL. 1 MB	54.90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	65.90
TOTAL CARNAGE – THE ULTIMATE BATTLE – DT. ANL.	**54.90**
TURNING POINTS *	65.90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – KOMPL. DT. 1 MB *	**69.90**
U.M.S. COMPILATION INCL. UMS/UMS 2/ SCENARIOS DT. ANLEITUNG	**89.90**
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49.90
WINTER OLYMIPCS DT ANLEITUNG 1 MB	59.90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	39.90
X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
ZEPPELIN – GIANTS OF THE SKY – KOMPL. DT. 1 MB *	79.90

Preishits Amiga

3D CONSTRUTION KIT 2.0 1 MB	39.90
A-TRAIN 1 MB	39.90
ADRENALYN DT. ANL.	19.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29.90
AMNIOS	15.90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG	34.90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29.90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29.90
B 17 FLYING FORTRESS -MICROPROSE- 1 MB	39.90
BARDS TALE 3 1 MB	**19.90**
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	19.90
BATTLEHAWKS 1942	29.90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19.90
BATTLETECH 1	24.90
BIRDS OF PREY	34.90
BLACK CRYPT 1 MB	29.90
BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB	29.90
BUBBA N STIX 1 MB	34.90
BUDOKHAN 1 MB	29.90
CALIFORNIA GAMES 2	29.90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90
CHART ATTACK COMPLATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK -	29.90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19.90
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL.	**34.90**
COVERT ACTION -MICROPROSE- 1 MB	29.90
CREATURES DT. ANLEITUNG	19.90
CRUISE FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
CURSE OF ENCHANTIA 1 MB	29.90
CYCLES – ACCOLADE –	29.90
CYPERPUNK DT. ANLEITUNG	24.90
DEUTEROS KOMPL. IN DEUTSCH	19.90
DONK – THE SAMURAI DUCK – DT. ANLEITUNG	29.90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19.90
EPIC KOMPLETT DEUTSCH 1 MB	**29.90**
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
FACE OFF ICEHOCKEY	24.90
F 15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29.90
F 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35.90
F 29 RETALIATOR	29.90
GEM "X"	29.90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GOBLIINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29.90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	29.90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE-	24.90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GUNBOAT - ACCOLADE- 1 MB	29.90
HÄGAR -THE HORRIBLE-	24.90
HARD NOVA	29.90
HERO QUEST	19.90
HILL STREET BLUES	29.90
HONDA R V F DT. ANL.	29.90
HOOK	29.90
HUMANS 1 MB	29.90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS	29.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT.	35.90
INDIANA JONES 4 – LAST CRUSADE – KOMPL. DT. 1 MB	**54.90**
INDIANAPOLIS 500	29.90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19.90
JAGUAR XJ 220	29.90
JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB	29.90
KINGS QUEST I 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39.90

Preishits Amiga

LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL. 1 MB	39.90
LORD OF THE RINGS KOMPL. DEUTSCH. 1 MB	29.90
LOTUS TRILOGY 1–3 DT. ANLEITUNG	**34.90**
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB	29.90
M1 TANK PLATOON DT. KURZNLEITUNG 1 MB	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29.90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**54.90**
MONSTERBUSINESS	19.90
OPERATION STEALTH 1 MB	34.90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II- 1 MB	29.90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29.90
PAPERBOY II DT. ANLEITUNG	19.90
PARASOL STARS -RAINBOW ISLANDS 2 DT. ANL.	24.90
PICTIONARY	29.90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29.90
POLICE QUEST I 1 MB	34.90
POLICE QUEST 2 – SIERRA -- DT. ANL.	**34.90**
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29.90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29.90
P.P. HAMMER DT. ANL.	19.90
PREMIERE MANAGER 1 MB	29.90
PREMIERE MANAGER 2 1 MB	**34.90**
PRIME MOVER DT. ANLEITUNG	**34.90**
PRINCE OF PERSIA	29.90
PUSH OVER	29,90
QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA -- DT. ANL.	**39.90**
R-TYPE 2	19.90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG 1 MB	34.90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	15.90
ROBOCOP 3 1 MB	29.90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34.90
SIM ANT – MAXIS – 1MB	34.90
SIM EARTH 1 MB	34.90
SIM LIFE A500/A600/A2000 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
SPACE CRUSADE 1 MB	19.90
SPACE HULK DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 1 MB	24.90
SPACE QUEST 1 – SIERRA –	**29.90**
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG	29.90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19.90
STREETFIGHTER 2 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
STRIKE FLEET	29.90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29.90
TEAM YANKEE – PANZERSIMULATION –	29.90
TENNIS CUP II	24.90
THE PLAGUE DT. ANL.	15.90
THUNDERHAWK AH 73 M 1 MB	29.90
TITUS THE FOX	24.90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19.90
TROLLS DT. ANLEITUNG	29.90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24.90
TV SPORTS BASEBALL 1 MB	29.90
UTOPIA 1 MB	**19.90**
WATERLOO DT. ANLEITUNG	19.90
WING COMMANDER 1 MB	**29.90**
WOLFCHILD	29.90
WWF EUROPEAN RAMPAGE	29.90
WIZ KID DT. ANLEITUNG	29.90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24.90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH	39.90
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	34.90
ZYCONIX DT. ANL.	19.90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199.00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219.00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19.90
GRAVIS GAME PAD	39.90
GRAVIS JOYSTICK AMIGA/ATRAI SCHWARZ	**49.90**
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34.90
MOUSEMATTE	6.90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74.90
SIEGFRIED COPY KOMPL. DT.	59.90

Amiga 1200

ALIEN BREED 2 DT. ANL.	59.90
ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH	69.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG	59.90
BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH	69.90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	49.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH *	75.90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	**45.90**
JURASSIC PARK	54.90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG	65.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT.	79.90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	69.90

Amiga CD 32

ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49.90
ALIEN BREED/QWAK DT. ANL.	49.90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	**59.90**
D-GENERATION DT. ANL.	49.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH *	69.90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	59.90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT. *	54.90
LOTUS TRILOGY (LOTUS 1–3) DT. ANL.	65.90
MICROCOSM DT. ANLEITUNG	99.90
MORPH DT. ANLEITUNG	65.90
NICK FALDO GOLF	69.90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE DT. ANL.	**29.90**
PIRATES GOLD DT. ANLEITUNG	59.90
PROJECT „X“/F117 CHALLENGE DT. ANL.	49.90
SENSIBLE SOCCER	49.90
TOTAL CARNAGE DT. ANLEITUNG	**59.90**
TROLLS DT. ANLEITUNG	29.90
WHALES VOYAGE	29.90
ZOOL DT. ANL.	29.90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar – Irrtum vorbehalten / Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Bitte Computertyp angeben. / Versandkosten: Nachnahme plus DM 9.00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8.00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20.00 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Und schließlich erfahren wir noch, wer denn in Wahrheit Schuld hat: unsere Volksvertreter, die das System gesunden lassen sollen. Auch typisch für die heutige Zeit, man hält die Politiker zwar für unfähig, aber bei großen gesellschaftlichen Problemen wird nach ihnen gerufen. Nur durch Wirtschaftswachstum wird das Problem des Nationalsozialismus aber nicht gelöst, höchstens kaschiert, um dann irgendwann wieder hervorzubrechen. Vielleicht kann die Autorin selbst aber auch ein wenig gegen den Nationalsozialismus tun.

Sebastian Böcker, Hamburg

Harsche Kritik! Und dennoch wird mir der geneigte Leser keine Nazikampagne unterstellen können. Der Abdruck meiner – zugegeben recht provikativ ausgedrückten – Meinung und Ihre Reaktion darauf, Herr Böcker, entspricht genau dem, worum es mir geht: Meiner Ansicht nach und ich bleib dabei, ist es dringend erforderlich, das Thema 'rechte Gesinnung' endlich in anderer Weise anzugehen, als es bisher der Fall war.

Derzeit ist es doch noch so, daß Fernsehdiskussionen ausfallen, weil sich ein Teilnehmer mit rechtsnationalen Ansichten anmeldet und sich niemand getraut: Den 'Rechten' sich selbst überführen zu lassen. Ihn argumentativ demontieren; ist es nicht das, was man Demokratie nennt? Aber da fehlen vielen in der Regel die Argumente. Woher sollten wir dieser Diskussion auch gewachsen sein. – Wir gehen ihr ja immer aus dem Weg.

Und warum wird dem Zuschauer nicht die Geistesgegenwart zugesprochen, den rechten Protzmeier als solchen zu entlarven, wenn dieser Gelegenheit bekommt, seinen Dumpfsinn zu offenbaren? Manipulierbar sind doch vor allem diejenigen, die nicht die Gelegenheit erhielten, sich aus einer politischen Diskussion die eigene Meinung zu bilden.

So schwelt das braune Gedankengut im Volksblut, ohne daß es richtig zur Sprache gebracht- und damit vielleicht einiges geradegerückt würde.

Derzeit teilt es die deutschsprachige Öffentlichkeit sauber in "gut" und "böse", aber will man 8 Millionen Russen, die einen Schirinowski wählen, alle als "böse" abtun? *up*

Ich war am Wochenende im Kino und hab im Werbetrack einen kleinen Anti-Spot gesehen. Da "wurstet" doch tatsächlich einer seinen Durchfall auf ein Hitler-Porträt und spült anschließend alles runter. Der vielsagende Text folgte prompt: "Weg mit der braunen Scheiße!". Die geniale Doppeldeutigkeit wurde mit einem tobenden Kino und Szenenapplaus gewürdigt — endlich sagt einer das, was wir alle denken... *kn*

Von der Sorg-faltigkeit

Seite 88, Überschrift "Zeichentrick". Beim besten Willen, lieber/sehr geehrter/verehrtester mh, hier schlägt voll Deine/Ihre/seine unüberbrückbare Unkenntnis verfügbarer Ressourcen im PC-Bereich, gepaart mit einer nicht zu überbietenden Arroganz, dem "unschuldigen" Fragesteller gegenüber durch! Wie oft beklagen sich gerade PC-Neulinge darüber, daß man ihnen auf Ihre Fragen vor/bei dem Kauf eines dieser Traumgeräte mit Allgemeinplätzen schlimmster Art, bzw. mit total unverständlichem Fachchinesisch die wahren Sachverhalte verschleiert – oft genug eben deswegen, weil das sogenannte Fachpersonal von keinerlei Sachkenntnis belastet ist. Doch zurück zum aktuellen Anlaß: Muß man wirklich auf derart uninformative Art dem klar erkennbaren Neuling eins vor den Bug donnern – immer vortäuschend, daß man selbst ja weiß wie man Silicon-Graphics schreibt und was sich dahinter verbirgt? Hat die POWER PLAY in nämlicher Ausgabe nicht diverse Male auf das 3D-Studio hingewiesen? Weiß man nicht, daß von Autodesk auch ein sogenannter Animator zu haben ist? Ist es nicht klar, daß mit beiden Programmen – einzeln oder bei gemeinsamer Nutzung – durchaus professionell zu nennenende Animationen erstellt werden können? Meiner Meinung nach genügt es nicht, wenn man Fragen, die aus einer gewis-





sen – bei dem heutigen Angebot an Hard- und Software nur zu erklärbaren – Unkenntnis heraus gestellt, unter Umständen auch noch unglücklich formuliert sind, auf unterstem Level beantwortet. Das hat etwas zu tun mit journalistischer Sorgfalt, guter Recherche und der Kenntnis des Dinges, über welches man schreibt.

Wolfgang Becker, Tiefenbach

Lieber/sehr geehrter/verehrtester Wolfgang, ich glaube kaum das meine/unsere angeblich unüberbrückbare Unkenntnis verfügbarer Ressourcen im PC-Bereich, gepaart mit einer nicht zu überbietenden Arroganz dem "unschuldigen" Fragesteller gegenüber durchschlägt. Ich glaube eher, das der Aufhänger bei diesem/unserem/Deinem Problem bei der Definition des Wortes "professionell" liegt. Deine Aussage, "Ist es nicht klar, daß mit beiden Programmen – einzeln oder bei gemeinsamer Nutzung – durchaus professionell zu nennende Animationen erstellt werden können?", kann ich eigentlich nur mit einem "Nein, das ist nicht klar!" beantworten. Was ist denn für Dich "professionell"? Eine FLC-Animation in einer Auflösung von 320 x 200 Punkten in 256 Farben, 80 000 Faces und 700 Frames, für deren Berechnung gar ein Pentium/66 fast einen ganzen Tag braucht (VistaPro)? Oder gelten erst Computeranimationen, die auf Messen wie der Imagina gezeigt werden, als professionell? Folglich gilt die Frage, ob man mit beiden Programmen (die ich übrigens beide kenne und schätze – von Unkenntnis kann hier also keine Rede sein) jedoch das gewünschte Ziel – in diesem Fall professionelle Animationsfilme – erreicht. Wer sich dann einmal die Mühe macht und bei Firmen vorbeischaut, die "professionell" Computeranimationen erstellen (z.B. fürs Fernsehen und/oder Film), findet dort im Regelfall ausschließlich Computer der Firma Silicon Graphics vor. So bietet zum Beispiel, wir beziehen uns dabei bewußt auf Trickfilme, sprich 2-D-Animation, Softimage ein Toolkit namens "Creative Toonz" das noch relativ neu ist und zum Beispiel Verwendung bei der Herstellung der Telekom-Spots mit "Rolf" diente. Weiterhin arbeitet man in Berlin an einem neuen Asterix-Film, der ebenfalls teilweise mit "Creative Toonz" animiert wird. Steven Spielbergs Amblin hat 38 Systeme gekauft, um einen 90minütigen Spielfilm komplett mit dem Softimage-Programm zu erstellen. Was kostet nun so etwas? "Creative Toonz" gibt's leider nur für SGI-Workstations und kostet satte 46 000 Mark.

Wenn nun also jemand nach einem Rechnertyp für "professionelle" Animationen fragt, sollte und kann die Antwort nach allen Punkten der journalistischen Sorgfaltspflicht nur lauten: "SGI-Rechner", denn mit dieser Hardware und der passenden Software wird es kreativen Menschen erheblich einfacher sein, eine professionelle Animation zu erstellen, als mit Autodesks Animator oder dem schon sehr leistungsfähigen, aber auch nicht billigen 3D-Studio. Natürlich ist ersteres mit letzterem möglich, aber die Kluft zwischen Aufwand und Ergebnis ist einfach zu gewaltig – es ist im Endeffekt eine Frage der Kosten. *mh*

Mech-Tech

Ich habe in Eurer letzten Ausgabe gelesen, daß Michael sich einen Mechbausatz gekauft hat. Da ich auch ein Battletech-Fan und Modellbauer bin, würde ich gerne wissen, wo man so einen Bausatz kaufen kann, und wieviel er ca. kosten würde. Gibt es eigentlich noch andere Bausätze außer den Omnimechs? Roman Pittner

Da Du nicht der einzige bist, der sich einen Roboter basteln möchte, haben wir das gute Stück flugs in unseren POWER-Shop aufgenommen. Leider ist der Blechkerl nicht gerade billig. Wir halten trotzdem weiter die Augen offen und werden Euch und uns mit frischem Androiden-Nachschub versorgen. *vw*

Enttäuscht

Da ich glaube, daß auch Programmierer die POWER PLAY lesen, hätte ich einen Vorschlag für das Team von Bullfrog. Eure Datadisk für Syndicate habe ich mir anders vorgestellt. Ich dachte an neue Waffen wie Bazookas oder Handgranaten und andere Ausrüstungsgegenstände z.B. Seile mit Drillingshaken (um Häuser ohne Treppen zu besteigen). Außerdem hätte man die Landschaft verändern können (Arktis, Wüste, Flüsse und Seen). Es würde Spaß machen, eine Mission im Urwald zu spielen oder ein Schiff zu kapern. Als Städ-

teausbau empfehle ich Einkaufspassage Polizeihauptquartiere und Geschäfte (Waffenshops). Neue Verkehrsmittel wären wünschenswert, z.B. Busse, Hubschrauber und Boote. Um für Superstimmung zu sorgen, müßte man die Missionen verschieden gestalten. Wie wäre es, wenn man z.B. einen Flughafen stürmen müßte? Vielleicht beachtet Ihr es bei Eurer nächsten Datadisk. Vielleicht auch bei Syndicate? Hans-Chistian Kühl, Grünendeich

Power-Disk

POWER-CD, einfach super! Aber jetzt zum Thema: Ich bin ein genauso großer Fan des 3D-Studios wie Knut, aber ich konnte es in keinem Computerladen finden. Bitte teilt mir mit, woher ich es beziehen kann und wieviel es kostet.

Dirk Lambert, Maßloch

Das "3D Studio Release 3.0" findet sich im gutsortierten Fachhandel für Anwendungsprogramme und kostet leider immer noch stolze 6400 Mark. Für den Heimanwender also immer noch überteuert. *kn*

HEX-Hatz

Es ist eine Tatsache, daß es immer häufiger zu Einsendungen sogenannter Cheats kommt, in denen Spiele auf unkonventionelle Art und Weise manipuliert werden. Die HEX-Spielereien seien hier besonders hervorgehoben. Meine Kritik bezieht sich nicht auf die Entdeckung derartiger Bytes, sondern vielmehr auf die Tatsache, daß die Programmierer es dem Spieler mittlerweile zu einfach machen, die teilweise sehr gut gemachten Unterhaltungsspiele zu manipulieren.

Gegen im Programm eingebaute Hilfen habe ich nichts einzuwenden, da es zum Reiz des Spiels gehört, diese zu finden. Ich habe derartige Cheats, wie bei Doom oder Rebel Assault, noch nie gefunden. Letztendlich versauen meines Erachtens die HEX-Manipulationen aber den Spielreiz, vor allem, wenn sie so einfach zu finden sind, wie z.B. in Strike Commander oder Privateer.

Ich möchte von Euch wissen, ob Ihr diese Entwicklung positiv findet, denn es scheint, daß Ihr Euch vor Einsendungen zu diesem Thema kaum noch retten könnt. Meine Kritik ist die, daß Spiele, die im Laden meist mehr als 100 Mark kosten, in 5-10 Minuten durchgespielt sind, wenn man bedenkt, daß es mit genügend Waffen einfach ist, jeden noch so starken Gegner vom Himmel zu holen. Bei der Bewertung eines Spiels kann diese Eigenschaft natürlich nicht berücksichtigt werden, aber die Entwickler sollten in Zukunft mehr Gewicht auf Spielsicherheit legen, als die x-te Variante eines Jump'n'-Run-Spiels für 80 Mark in den Laden zu bringen.

Ich denke, der Einwand, daß alleine der Charakter eines Menschen entscheidet, ob und wie er ein Spiel manipuliert, kann nur begrenzt gelten, da es eine Haupteigenschaft des Menschen ist, neugierig zu sein.

Philipp Lanther, Aachen

Ja damals...

Eines mußte man den 89-92er-Spielen lassen: Sie hatten zwar noch nicht die Grafik der heutigen Spiele, aber sie machten einfach Spaß. Es waren geniale Ideen, die z.B. in Mad-TV, Sim City, Silent Service usw. verarbeitet wurden. Und heute? Heute achtet keiner mehr auf das Spiel, sondern nur noch auf die Grafik. Spiele sind heute keine Spiele mehr, sondern nur noch Programme, die dazu dienen, zu zeigen, was aus einem Computer herausgeholt werden kann. Natürlich machen Spiele mit genialer Grafik auch Spaß. Auf meiner Festplatte liegen auch Strike Commander und Co. Aber den Spaß wie die alten Klassiker bringen diese Programme auch nicht. Was meint Ihr dazu, Volker und Michael, da Ihr die einzigen seid, die in den fast drei Jahren meiner persönlichen *POWER PLAY*-Geschichte immer gespielt, getestet und gewertet habt.

Lars Leiner, Mannheim

Heute braucht man oft das Gespür eines Flohzirkusdirektors, um in der ganzen Grafikflut das Spiel zu finden. Aber wir wollen nicht zu nostalgisch werden. Wenn die erste Euphorie über all die neuen Technologien vorbei ist, werden sich die Spieledesigner wieder mehr auf ihre Phantasie verlassen. Dann sind Digi-Filmchen hoffentlich kein Selbstzweck mehr, sondern nur schmückendes Beiwerk für gute und neue Spielkonzepte. *vw0*

DER Softwareversand - 082 32/64 09

Computersoftware Steffen Müller • Alpenstr.22b • 86 836 Lagerlechfeld • Telefax: 082 32/85 77 • BTX: S:M: SOFT

		Amiga	PC
1869 DV	STR	69,50	85,00
1869 (nur Amiga 1200) DV	STR	69,50	
3 D Konstruktion Kit und Video DV	ANW	79,50	
3 D Konstruktion Kit 2,0 und Video Neu DV	ANW	119,50	129,50
688 Attack Sub DA	SIM	50,00	39,50
7 Colors DA	STR	40,00	
A-Train DV	SIM	79,50	92,50
A.T.A.C. Flugsimulation DA	SIM	69,50	79,50
Abadoned Places DV	ROL	69,50	72,50
Aces of Pacific DA	SIM		79,00
Aces of Pacific Mission WW 2, neue Einsätze für Aces of Pacific DA	ZUS		45,00
Aces over Europe DV	**SIM**		**75,00**
Adams Family DA	ACT	59,50	
Adventure Collection, Inhalt: Spirit of Adventure, Immortal und Soul Crystal, DA	ADV	77,00	
AH 73 Thunderhawk DV	SIM	45,00	75,00
Air Commander, 5 Flugsimulationen DA	SIM		89,50
Air Force Commander DA	STR	59,00	
Airbus 320 DA	SIM	79,00	89,00
Airbus 320 US DV	SIM	89,50	89,50
Alfred Chicken DA	ACT	53,00	
Amperstar DV	ROL	74,00	85,00
Ancient Art of War Skies DA	STR	75,00	82,00
Anstoß (auch A1200) DV	SPO	67,00	69,50
Arabien Nights DA	ACT	59,00	
Archer Macleans Pool DA	SIM	55,00	
Assassin DA	ACT	57,00	
AV8B Harriar Assult	SIM	77,00	84,00
Awesome, Biest 2 und Killing Game Show DA	SAM	59,50	
B-17 Flying Fortress DA	SIM	74,00	92,00
Bandit Kings of China DA	STR	59,50	
Bane of the Cosmic Force DV	ROL	69,50	69,00
Bat 2, gut DV	ROL	77,00	79,50
Battle Command DA	SIM	45,00	
Battle Isle, sehr gut DV	STR	69,50	74,00
Battle Isle + Data Disk DV	STR	79,50	87,00
Battle Isle Data Disk DV	STR	45,00	45,00
Battle Isle Data Disk 2, neu DV	STR	45,00	45,00
Battlechess 4000 DA	SIM		67,00
Battlehawks 1942	SIM	45,00	39,50
Black Gold, gut Bergbau DV	SIM	50,00	69,00
Big Sea DV	STR	67,00	67,00
Bills Tomato Game DA	ACT		45,00
Birts of Prey DA	SIM	74,00	87,00
Blaster DA	ACT	59,00	
Bloodnet, neu	**ADV**		**94,00**
Brutal Sports Football	SPO	49,50	59,00
Body Blues DA	ACT	57,00	59,00
Bundesliga Manager Proff. 2.0 DV	SPO	69,50	75,00
Bundesliga Manager Proff. Edition DV	SPO		89,00
Burning Steel DV	STR		79,00
Burning Steel Data Disk 1 DV	STR		39,00
Burning Steel Data Superschiffe DV	STR		39,00
Burntime DV	ROL	67,00	77,00
Campaign DV	STR	65,00	69,50
Campaign 2, neu DV	STR	75,00	84,00
Captain Planet DA	ACT	59,50	
Carrier Strike DA	STR		85,00
Cäsar Deluxe	STR	59,50	69,00
Castles, gut DA	STR	45,00	79,00
Castles 2 DA	STR		75,00
Castles Data Disk (neue Missionen) DA	STR	33,00	33,00
Championship Manager 93 DA	SPO	62,50	
Chaos Engine DA (auch A1200)	**ACT**	**54,00**	
Chaos strikes back 2, Teil Dung. Master DV	ROL	44,00	
Chessmaster 3000	SIM		74,00
Chessmaster 3000 für Windows DA	SIM		69,00
Cuck Rock 2 NJeu DA	ACT	45,00	
Chuck Yeager Flight Simulator 2.0 DA	SIM	49,50	33,00
Civilization DV	STR	75,00	95,00
Commanche, gut DV	**SIM**		**89,50**
Commanche Data Disk 1 oder 2 DV	SIM		49,50
Compat Air Patrol EV	SIM	62,50	75,00
Complete Chess System DV	SIM		64,00
Conquestator DV	STR	69,50	75,00
Conquestator Data Disk DV	STR	39,50	49,00
Course of Enchantia DV	ROL	69,50	79,50
Cover Girl Poker DA	STR	39,50	39,50
Columbus, DV, unser Tip des Monats	**STR**	**69,50**	**79,50**
Darkseed DA	ROL	75,00	75,00
Das Schwarze Auge, gut DV	ROL	77,00	85,00
Deep Core DA	ACT	55,00	
Die Siedler DV	**STR**	**77,00**	
Desert Strike Super DA	STR	59,00	
Deuteros DV	SIM	45,00	
Dogfight, gut Neu DA	SIM	69,50	89,50
Doom	**ACT**		**74,00**
Dragons Lair 3 DA	ACT	69,50	77,00
Dune 2, sehr gut DV	SIM	65,00	69,50
Dune, der Wüstenplanet 1 DV	STR	69,50	
Dungeon Master und Chaos strikes back DV	ROL	65,00	
Dynablasters und 4 Player Adapter DA	STR	62,50	69,50
Elite, Megatraveller und Wing Commander DA	SAM	69,50	
Elite Plus, Megatraveller und Wing Commander DA	SAM		75,00
Elite, Jimmy White Snooker, Sensible Soccer, Zool DA	**SAM**	**69,00**	**74,00**
Elite 2, echtes Kult-Spiel, DV	**STR**	**64,00**	**74,00**
Elvira 2, gut DV	ROL	74,00	85,00
Empire Deluxe DV	STR		77,00
Epic, gut DA	SIM	67,00	72,50
Erben des Throns DV	STR	67,00	75,00
Espana Games 92 DA	SPO	67,00	
European Football Champ DA	SPO	57,00	
Eye of the Beholder DV	ROL	45,00	84,00
Eye of the Beholder 2 DV	ROL	79,50	85,00
Eye of the Beholder 3, neu DV	ROL		84,00
F-117 A Nighthawk DA	SIM	69,50	97,00
F-15 Strike Eagle 2 DA	SIM	45,00	79,00
F-15 Strike Eagle 3, gut DA	SIM		79,00
F-16 Falcon 3.0 DA	SIM		85,00
F-16 Falcon 3.0 Mission Disk DA	ZUS		54,00
F-19 Stealth Fighter DA	SIM	55,00	89,50
Fallen Empire DV	STR	79,00	84,00
Fieldes of Glory Super DV			84,00
Final Fight DA	ACT	59,00	
Fire and Ice DA	ACT	64,00	
First Year Volume 1 - 4 Spiele DA	SAM	54,50	
Flashback DV	ROL	59,00	69,00
Flight of the Intruder DA	SIM	55,00	
Flies Attack on Earth DV	SIM		79,50
Formel One Grand Prix DV	SIM	75,00	89,50
Football Manager 3 DV	SPO	69,00	79,00
Freddy Pharkas DV	ADV		67,00
Gabriel Knight DV	ADV		69,50
Ghengis Khan, gut DA	STR	77,50	
Ghengis Khan, gut E	STR	45,00	
Goal! (Kick off 3) DA		55,00	64,50
Gobliins DV	ACT	62,50	65,00
Gobliins 2 DV	ACT	69,50	75,00
Goblins 3 DV	**ACT**	**69,50**	**79,00**
Gunship 2000, gut DA	SIM	69,50	85,00
Gunship 2000 Scenario Disk DA	ZUS		54,00
Hannibal DV	STR	69,50	79,50
Harpoon 1.2.1 DA	STR	70,00	85,00
Harpoon Battleset 3 oder 4 DA	STR	33,00	33,00
Harrier Jump Jet DA	SIM		89,50
Hero Quest und Mission Disk DV	ROL	65,00	
History Line 1914 - 1918 DV	STR	79,50	82,00
Hockey Manager, neu - neu - neu DV	SPO	69,50	79,00
Hockey Manager Weihnachts-Edition		72,50	82,50
Hook DV	ADV	45,00	75,00
Humans, gut V	ACT	67,00	74,50
Humans 2 DA	STR	55,00	64,50
Imperator DA	STR		69,00
Indiana Jones 3, gut DV	ADV	45,00	65,00
Indiana Jones 4, gut DA	**ADV.**	**79,50**	**87,00**
Indiana Jones 4 Action Game DA	ACT	55,00	67,00
Indy Car Racing DA	SPO		75,00
In Extremes DA (ähnlich DOOM)	ACT		79,00
It Came From Dessert Data Ant Heats DA	STR	33,00	
It Came From Dessert Data, gut DA	STR	69,00	
Jaguar XJ 220 DA	SPO	59,50	
James Pond Underwater Agent 2DA	ACT	59,00	69,00
John Maden Football DA	SPO	62,50	
Jonathan, gut DV	ADV	79,50	79,50
Kaiser DV	STR	92,50	89,50
KGB, gut DV	ROL	69,50	69,50
KingsQuest 5 DV	ADV	75,00	79,00
KingsQuest 6 DV	ROL	79,00	82,50
Kings Table DA	STR	57,00	69,00
Kolumbus Super DV	STR	69,00	79,00
Knights of the Sky DA	SIM	45,00	85,00
Larry 6 DV	ADV		69,00
Legend of Kyrandia 2 DV	ADV		69,00
Legend of Valour DV	ROL	79,50	79,50
Lemmings 1 und 100 Level oh no more DA	STR	65,00	84,50
Lemmings 2 neu DA	STR	62,00	79,00
Lemmings 2 oh no more Data DA	STR	50,00	
Linecker Collectionn, 4 Sportspiele A	SPO	65,00	
Lethal Weapon DA	ACT	69,00	69,50
Links 386 Course Banff	SPO		45,00
Links 386 Golf, sehr gut DA	SPO		89,50
Links Course Hyatt D.B.C.	SPO		39,00
Lionhard, gut DA	ACT	57,00	
Loom DV	ADV	69,50	
Lord of the Rings DV	ROL	67,00	72,00
Lothar Matthäus DV	SPO	59,00	69,00
Lotus 1, 2 und 3 im Pack DA	SPO	64,50	
Lotus 2 DA	SPO	45,00	
Lotus 3 DA	SPO	55,00	
Lure of the Tempress DV	ROL	45,00	75,00
M-1 Tank Platoon DA	SIM	55,00	83,00
Mad TV, sehr gut DV	**SIM**	**45,00**	**83,00**
Manchester United Europe DA	SPO	45,00	
Maniac Mansion DV	ADV	64,00	67,00
Mega Lo Mania, sehr gut DV	STR	55,00	77,00
Megasports - 30 Sportspiele DA	SPO	65,00	
Mecenaria 3 DA	SIM	45,00	
Michael Jordan Flight DA	SIM		77,00
Might und Magic 3 DV	ROL	72,00	79,00
Might und Magic 4, gut DV	ROL		85,00
Monkey Island 1, sehr gut DV	ADV	45,00	82,00
Monkey Island 2, sehr gut DV	ADV	79,50	85,00
Mortal Kombat DA	ACT	55,00	
Nick Faldo Golf DA	SPO	75,00	79,00
Nigel Mansell DA	SPO	45,00	65,00
Nomad DA	ACT		59,00
On the Road DV	SIM	59,50	69,50
On Step beyond DA	ACT	42,50	42,50
Overdrive DA	SPO	49,50	
Patrizier DV	STR	69,50	79,50
Pacific Island, gut DV	SIM	69,00	72,00
PC Mouse+Battle Isle+Battle Isle Data1	**SAM**		**69,50**
Penthouse Hot Numbers DA	STR	47,00	75,00
Perfect General DV	STR	75,00	79,50
Perfect General Data Disk DA	STR	45,00	47,00
PGA Golf Course Disk für Windows DA	ZUS		35,00
PGA Golf für Windows, neu DV	SPO		79,00
PGA Tour Golf und Leveldisk DA	SPO	72,50	75,00
Pinball Dreams DA	SIM	57,00	64,50
Pinball Fantasy DA	SIM	57,00	
Pinball Dreams und Pinball Fantasies		59,00	
Piracy on the High Sea	STR	57,00	
Pirates, sehr gut DA	STR	45,00	44,50
Pirates Gold!, noch besser,DV	**STR**		**84,00**
Pitfighter DA	ACT	55,00	
Pizza Connection DV	STR	79,00	a.A.
Police Quest 3 DV	ROL		79,00
Pools of Darkness DV	ROL	67,00	
Populos 1DA	STR	34,50	
Populos 1 Editor und 500 Welten DA	STR	42,50	
Populos 2 und Data Disk, sehr gut DA	STR	72,50	
Populos 2 DA	STR	69,50	75,00
Powermonger DA	STR	35,00	39,00
Powermonger Data Disk 1. Weltkrieg DA	STR	39,50	
Prime Mover DA	SPO	55,00	
Prince of Persia 2 DA	ACT	a.A.	67,00
Privateer Special Operation 1 DA	SIM		39,50
Pro Sports Challenge, 4 Spiele DA	SPO	65,00	
Projekt X, gut DA	ACT	45,00	
Push over DA	STR	59,00	
Quest and Glory Sammlung DA	SAM	75,00	
Quest for Clory 3 DV	ROL		75,00
Qwak DA	ACT	29,50	
Race into Space, neu DA	SIM		85,00
Railroad Tycon DV	SIM	76,00	84,00
Rampart DA	STR	59,00	69,00
Reach for the Skies, neu DA	STR	65,00	67,00
Realms DV	STR	69,00	
Red Baron DV	SIM	75,00	79,00
Red Baron Mission Disk 1 DV	ZUS		45,00
Regent DV	STR	69,50	
Rings of Medusa, Invest und Transworld DV	STR	69,50	77,00
Ringworld	ROL		69,00
Rise of the Dragon DV	ROL	79,50	82,00
Robin Hood DV	STR	45,00	
Robocop 3 DV	ACT	59,50	
Rome AD 92 DV	STR		79,50
Sabre Team DA	ACT	67,00	
Secret Weapon of the Luftwaffe	SIM		65,00
Sensible Soccer 92/93, gut DA	SPO	62,50	64,50
Shadow President	ROL		77,00
Shadow of the Beast 2 DA	ACT	45,00	
Shadow of the Beast 3 DA	**ACT**	**45,00**	
Shadowworld DV	ROL	67,00	82,00
Sherlock Holmes DV	ADV		85,00
Silent Service 2 DA	SIM	45,00	77,00
Silly Putty DA	ACT	55,00	
Sim Ant, gut DV	SIM	82,00	87,00
Sim City und Populus DA	STR	69,50	79,50
Sim City Architekt 1 od. 2 Zukunft DA	ZUS	39,50	
Sim City Deluxe DA	SIM	77,00	77,00
Sim City 2000, engl.	**SIM**		**79,50**
Sim Earth DV	SIM	79,50	79,50
Sim Farm DV	SIM	75,00	79,50
Sink or Swim DA	ACT	39,00	
Skidmarks DA	ACT	50,00	
Skull and Crossbones DA	ACT	45,00	
Sleep Walker DA	ACT	59,00	69,00
Soccer Kid DA	ACT	55,00	
Space Hulk DA	ACT	65,00	75,00
Space Max, Winzer und Black Gold DV	SAM	77,00	89,50
Space Quest 3 DV	ROL	79,00	
Space Quest 5, sehr gut DV	ROL		75,00
Space Shuttle DA	SIM	45,00	45,00
Spaceward HO DOS oder Windows	STR	79,50	
Special Force, gut DA	SIM	74,00	79,50
Space HO DOS oder Windows DV	STR		79,50
Spirit of Adventure DV	ADV	45,00	69,50
Sports Collection, 3 Spiele; Inhalt: Starbyte Super Soccer Tie Break und Indianapolis 500, DV	SAM	69,50	69,50
Starbyte Super Soccer DV	SPO	59,50	69,00
Starlord DV	STR		89,50
Steel Empire DV	STR	45,00	74,00
Steigenberger Hotel Manager DV	STR	54,00	69,50
Stratego DA	STR	45,00	75,00
Streetfighter 2 DA	ACT	57,00	64,00
Strike Commander MIssion 1 DA	SIM		39,50
Strike Commander, gut, neu DA	SIM		85,00
Strike Commander Speech Disk DA	ZUS		35,00
Super Frog DA	ACT	59,00	
Supertetris DA	STR	69,50	77,00
Syndicate, super DV	**STR**	**69,00**	**79,00**
Team Yankee DV	SIM	69,00	
Tennis Cup 2 DA	SIM	39,50	69,50
Terminator 2, neu Virgin DA	ACT	55,00	64,50
Terminator 2 DA	ACT	59,50	
Their Finest Hour (B.O.B.), gut DA	SIM	69,50	69,00
Time Soldier DA	ACT	62,50	
Titus the Fox DA	ACT	57,00	69,00
Top Leage 5 Spiele DA	SAM	72,00	72,00
Tornado super DA		74,00	74,00
Transarktica DV	SIM	59,00	65,00
Tristan Pinball Digital, neu DA	SIM		79,50
Troddlers DA	STR	57,00	
Trolls DA	ACT	45,00	
Trolls nur Amiga 1200 DA	ACT	47,00	
Turrican 3, DA	ACT	62,50	
Ultima 5 DA	ROL	45,00	
Ultima 6 DV	ROL	67,00	
Ultima 7 DV	ROL		85,00
Ultima 7 Teil 2, sehr gut, DA	**STR**		**79,50**
Ultima Underworld DA	ROL		75,00
Ultima Underworld 2 DA	ROL		75,00
Uridium 2 DA	ACT	55,00	
Utopia, gut DV	STR	69,50	
V-For Victory 2,3 od. 4	STR		69,00
Veil of Darkness DV	ROL		79,00
Vikings = Kingdoms of England 2 DA	STR	62,50	79,00
Virtual Reality Vol. 1od. 2 (4 Spiele)	SAM	69,50	
War in the Gulf DV	SIM	67,00	75,00
Warlords 2, super	**STR**		**79,50**
Waxworks DV	ROL	69,50	69,50
Whales Voyage (nur für Amiga 1200) DA	ROL	65,00	
Whales Voyage DV	ROL	69,50	75,00
Wild West World DV	STR	82,00	89,00
Wing Commander DV (PC-DA)	SIM	59,50	69,50
Wing Commander, Miss 1und 2 DA	SIM		87,00
Wing Commander 2 gut DV m. Speech!	**SIM**		**87,00**
Wing Commander 2 Mission 1 DA	ZUS		42,50
Wing Commander 2 Mission 2 DA	ZUS		42,50
Wing Commander Englisch E	SIM	45,00	
Wings of Death DA	ACT	58,00	
Winter Olympics (Lillehammer '94) DA	SPO	59,00	64,00
Winzer DV	SIM		69,00
Wolfschild DA	ACT	59,00	
World champ. Boxing Manager DV	SPO	50,00	
Wrestle Mania DA	ACT	45,00	69,00
Wrestle Mania 2 DA	ACT	59,00	69,00
X-Mas Lemmings, neu! DA	STR	37,00	37,00
X-Wing gut DA	**SIM**		**89,50**
Xenobts DA	SIM		75,00
Yo! Joe! DV	ACT	59,00	64,00
Zack MC Kracken DV	ADV	45,00	63,00
Zool DA	ACT	45,00	69,00
Battle Isle 2, CD-ROM, DV	**STR**		**99,00**

Günstige Amiga-Software

10 Spiele unserer Wahl gut sort.	SAM	165,00
ADV Destroyer Simulator DA	SIM	34,50
Agony DA	ACT	45,00
Alien Breed Deluxe Edition DA	ACT	29,50
Anarchy DA	ACT	30,00
Arnie	ACT	29,50
Assassin Special-Edition DA	ACT	29,00
Bards Thale 3 DA	ROL	34,50
Black Crypt	ADV	34,50
Botics DA	STR	19,50
Centurion Defender of Rome DA	STR	33,00
Cloud Kingsdoms DA	ACT	25,00
Colorado DA	STR	33,00
Course of RA DA	STR	45,00
Damocles DA	SIM	39,50
Death Night of Krynn DV	ROL	45,00
Domination DA	ACT	35,00
Elvira Arcade Game DA	ACT	40,00
Emlyn Hughes Soccer DA	SPO	35,00
F-16 Combat Pilot DA	SIM	34,50
F-16 Falcon DA	SIM	39,50
F-16 Falcon Mission 1 DA	SIM	29,50
F-16 Falcon Mission 2 DA	SIM	29,50
Full Metall Planet DA	SIM	35,00
Future Wars DA	STR	33,00
Gem´X DA	STR	27,00
Gremlins 2 DA	ACT	30,00
International Ice Hockey DA	SPO	40,00
Joan of Arc gut DV	STR	29,50
Khalaan DA	STR	39,50
Kick off 2 DA	SPO	35,00
Kid Gloves DA	ACT	27,00
Kult	ROL	34,50
Last Ninja 2 oder 3	ACT	29,50
Leander DA	ACT	45,00
Lettrix DA	STR	22,00
Line of Fire DA	ACT	39,50
Manchester United Europe DA		35,00
Muds DV	SPO	33,50
North and South	STR	34,50
Olympia Collection	SPO	29,50
Onslaught	ACT	29,50
P.P. Hammer DA	ACT	29,50
Panza Kick Boxing DA	SIM	35,00
PGA Tour Golf	SPO	45,00
Pinnball Magic DA	ACT	30,00
Prince of Persia	ACT	34,50
R-Type 1	ACT	29,50
R-Type 2 DA	ACT	35,00
Railroad Tycoon DA	**SIM**	**45,00**
Rainbow Island DA	ACT	29,50
Red Zone DA	SPO	45,00
Resolution 101 DA	SIM	35,00
Rick Dangerous 2 DA	ACT	29,50
Rocket Ranger	SIM	34,50
Roulette Royal DV	SIM	29,50
Rune the Gauntlet	ACT	34,50
Seven Gates of Jambala	ACT	19,50
Shock Wave, gut DA	ACT	45,00
Starglider 2	SIM	35,00
Steel DA	ACT	18,00
Super Monaco Grand Prix DA	SPO	30,00
Supercars 2 DA	ACT	33,00
Switchblade	ACT	33,00
Switchblade 2	ACT	39,50
Terminator 2	ACT	29,50
Toyota Celicia GT Rally DA	ACT	30,00
Turrican 1 DA	ACT	29,50
Turrican 2 DA	ACT	29,50
TV-Sports Football DA	SPO	39,50
Warhead DA	ACT	45,00
Winter Oympiade	SPO	24,50
X-Out, gut DA	ACT	29,50
Z-Out DA	ACT	29,50
Zool DA	ACT	45,00
Zork 1 oder 2 oder 3	ROL	29,50

Anwendersoftware

Pelikan Press Mal-Animation DV	ANW	139,50
Viruscope 2.0, gut DV	ANW	69,00
Workbench 2.1 (4 Disketten, enthält 3 Handbücher) DA	ANW	79,00
X-Copy Proff. und Hardware, neu DV	ANW	73,50

Lösungshefte

Lösung Amperstar DA	LSG	24,00
Lösung Bards Thale 3 DA	ANW	27,00
Lösung Dungeon Master DA	ANW	17,50
Lösung Elvira 1 DA	ANW	17,50
Lösung Elvira 2 DA	ANW	17,50
Lösung Eye of Beholder 1 DA	ANW	24,50
Lösung Eye of Beholder 2 DA	ANW	24,50
Lösung Fate Gates of Down DA	ANW	35,00
Lösung Indiana Jones 3 DA	ANW	17,50
Lösung Indiana Jones 4 DA	ANW	17,50
Lösung Kings Quest 5 DA	ANW	17,50
Lösung Larry 5 DA	ANW	17,50
Lösung Maniac Mansion DA	ANW	17,50
Lösung Might and Magic 3 DA	ANW	27,00
Lösung Monkey Island 1 DA	ANW	17,50
Lösung Monkey Island 2 DA	ANW	24,50
Lösung Police Quest 3 DA	ANW	18,00
Lösung Spirit of Adventure DA	ANW	17,50
Lösung Ultima 6 DA	ANW	17,50
Lösung Zack Mc Kracken DA	ANW	17,50

Weitere Lösungen auf Anfrage, fast alle Lösungshefte verfügbar!

Günstiges für Ihren PC

Centurion-Defender of Rome DA	STR	33,00
Dracula DA	ROL	77,00
Elvira Arcade Game DA	ACT	40,00
Front Page Football '93	SPO	69,50
Kasparows Gamhitv DA	STR	77,00
Maniac Mansion 2 incl. Update Karte	**ADV**	**74,00**
NHL Hockey DA	SPO	77,00
North and South	STR	35,00
Oil Imperium DV	SIM	33,00
Privateer DA	**SIM**	**84,00**
Privateer Speech Pack DA	SIM	39,50
Prince of Persia 1	ROL	39,50
Seal Team, gut DA	SIM	77,00
Space Quest 1, 2, 3 und 4	**ROL**	**89,00**
X-Wing Mission Disk DA	SIM	44,50
X-Wing Up Grade DV	SIM	57,00
B-Wing (X-Wing Missions 2), DV	SIM	49,50
Rebel Assault PC CD-Rom, super	**ACT**	**79,50**

ACT = Action
ADV = Adventure
ANW = Anwender
DA = Deutsche Anleitung
DV = Anleitung und Programme in Deutsch
HW = Hardware
LSG = Lösung
ROL = Rollenspiele
SAM = Sammlung
SIM = Simulation
SPO = Sport
STR = Strategie
ZUS = Zusatz

Bestelltelefon & Hotline:

082 32/64 09

Bestellzeiten:
Mo - Sa: 10 - 21 Uhr

Bestelltelefon Ruhrgebiet:

0201/24 34 44 0

Bestellzeiten:
Mo - Fr: 11 - 13 und 15 - 18 Uhr

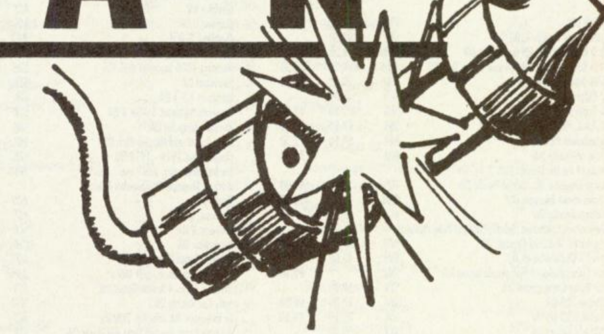
VERSANDKOSTEN:

gegen Vorkasse	DM 5,00
Post-Nachnahme	DM 9,50
Ausland Vorkasse nur EC oder bar	DM 15,00
Sicherheitskarton (nur auf Wunsch)	DM 2,50

Ab 4 Spiele Versandkosten frei!
Bestellungen bis 15 Uhr werden am selben Tag versandfertig gemacht!
Auf Wunsch werden die Spiele fürDM 2,50 je Spiel vor dem Versand getestet!

Alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

KONTAKT



Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 08/94** (erscheint am 13. Juli '94): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 7. Juni '94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **September-Ausgabe 1994** (erscheint am 10. August 1994) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verk. Englisch u. Französisch Lernprog. für C64 von 5–9 Kl. Englisch und von 7–10 Kl. Französisch für Gymnasium, je nur 20,–. Tel. 08106/22539

Verk. Star LC-10, plus/4 (+ Austauschboard), Floppy 1551 und ca. 300 Disketten, komplett für 550,– DM. Michael, Tel. (0221) 4002369

Verk. C128 + Monitor + Floppy 1571 + DTP-Programm Pagefox + Maus + Originalspiele, Preis 200 DM, Tel. 02606/1670

Suche für C64 folgende Spiele: Death Knight of Krynn, Secret of the Silver Blades, Pool of Radiance, Curse of Azore Bonds, Ludger, ab 14.00 täglich, Tel. 02871/185555

Verkaufe jede Menge C64-Spiele, nur Originale! Tape u. Disk, viele Oldies! Liste gegen RP bei: S. Bauer, Adenauer Str. 15, 95666 Mitterteich. Bitte keine Anrufe!

Suche Maniac M. und 2. McKracken + Komplettlösungen, nur Originale. Zahle gut (C64)! Tel., Austria, 07258/2505

Amiga

Verkaufe Amiga-Originale: Die Siedler, Ambermoon, Soccer Kid (A1200), Pinball Fantasies (A1200), je 50,– DM, Tel. 036702/3465

Amiga 500, 1 MB, Monitor 1084S, 2. LW, Drukker, 4 Diskb. mit 180 Disk kompl. mit Maus, 2 Joyst. u. Originalprogr. sowie Bücher, FP 1000,– DM, Tel. 06241/34534, Worms

Verk. A500 + 2. LW + 1 MB + Burntime + Handbücher + 2 Mäuse + 2 Joysticks + Pinball Wizard + Workbench an Selbstabholer, Tel. 08161/61831, Freising: Andi, VB 560,–

Verkaufe Spiele wie Bundesliga Pro. etc. Fordert einfach eine Liste an gegen 2 DM Rückporto und Bearbeitung. Winkler Alex, Altenmarkt 22, 9112 Griffen, min. 20 Spiele

Paradox – neueste Amiga-Software günstig abzugeben! Tel. 04821/78591 (Christoph) – Paradox

Verk. Amiga 500 + 2 MB + Joystick + Mouse u. Zub. + 20 Originale, insg. 50 Spiele, nur das Neueste + Viruskiller + Cobys ... + 2 Bücher + Cods + TV-Modul u. mehr, VB 2090 DM, Tel. 09522/8169

Stop! Verkaufe/tausche: je 30 DM: Chaos Engine, Turrican 3, Jaguar XJ, Epic; suche Cool Spot, Cannon Fodder, Syndicate, auch meine 4 gegen 3 od. Turbokarte; Tel. 09371/7621

Verk. Ambermoon, HL 14–18, Die Siedler, je 45 DM, Syndic., Elite 2, je 40 DM, Indy 3 + 4, Money I. 1 + 2, je 50 DM, Tel. 02761/64320 (Michael)

Verk. Dune 2, Gunship 2000, Eishockey Man., Civilisation, je 35 DM, Form. Grand Prix 30 DM. Tel. 02761/64320 (Michael)

Verkaufe Amiga 500, 1 MB mit Uhr, Maus, ATonce-Classic (AT-Emulator), VHB 170 DM, Tel. 07231/55367, ab 16 Uhr

Verkaufe supergünstig: Eishockey Manager, Syndicate, je 40 DM; Cannonfodder, Turrican 3, Goal!, Skidmarks, Stardust, je 30 DM. Tel. 07231/55367, ab 16 Uhr

Suche Sim-City, Deluxe, D. Version, nur Original sowie Kopie für die Code-Abfrage von Bundesliga-Manager-Prof., Georg Zorn, Kolpingstr. 25, 50171 Kerpen, Tel. 02237/53190

Verk. orig. EOB 2 40 DM, Ishar 30 DM, Eagles Rider 10 DM, Turrican 2 20 DM, King Quest 5 45 DM, DSA 40 DM, Syndicate (unbenutzt) 50 DM, Die Kathedrale 30 DM, Tel. 07041/83477

Verk. Amiga 500 + TV-Adapter + 1 MB + 2 J. + 5 original Spiele (Goal, BMP, usw.) + ca. 140 Disketten + 2 Mäuse für VB 500 DM, Tel. 02203/82977 (ab 15 h)

Anstoß, Eishockey-Manager, 1990 (93-Edition), Vikings Fields of Lonquest u. 20 weitere Programme zu verkaufen, Tel. 02256/3143

Verkaufe SCSI-Festplatte für Amiga 500, 85 MB, ungebraucht, (NP 1000,–) für 800,–, Christian Jung, Auf dem Morgen 12, 66909 Steinbach, Tel. 06383/1854, ab 15 h

Amiga 500, HF-Modulator, 2 LW, 1 MB, Aktion Replay MK2, Joystick, Mouse, diverse Software (im Wert über 1300,– DM), Tel. 05434/3542, Mo., Di., Fr. 19.00–20.00 Uhr

Suche verzweifelt das Spiel Superstar Eishokkey. Wer es hat, dem zahle ich bis zu 100 DM. Schreibt an Thomas Huber, Ahornerstr. 7 B, 86154 Augsburg

Verk. billig Original-Spiele: Dune, Lotus 3, Monkey 2, Indy 4, Pinball Fant., Mad-TV, Wing Commander, Sensible Soccer, History Line, Legend of Kyrandia, etc., Tel. 0201/757570

Amiga-Originale: Sim Earth, Die Siedler, Syndicate, A-Train, Civilisation, Wild West + World, Delievery Agent; H. Peisker, Auf der Twente 12, 48712 Geschev, Tel. 02542/2635

Pinball Dreams + Pinball Fantasies DM 70, Anstoß DM 65, Missilies over Xerion, BAT 2, Zool 2, DM 45, Wing Commander, X-mas Lemmings, Pinball Wizard DM 35, Tel. 04152/74140

Black Gold, Crime City, Monopoly, Conquestador, Catch'em, Gunship, Rolling Ronny, Cubulus, Last Battle, Klax, Hard Nova, Air Support, Cool World, Barbarian 2, Blob, Executioner, Kick off 2, DM 30, Tel. 04152/74140

Verk. Lionhard, Lothar M., Goblins 3, T2-Arcade, je 30,– DM, Die Siedler, Cannon Fooder, Alien Breed 2, je 30,– DM. Suche Ch. Kolumbus, Perihelion, Tel. 02484/2434

Ich suche Wings of Fury, Paradroid 90, Monkey Island 1 und Rick Dangerous 2, Preis nach Vereinbarung, Kim Rörich, Leisenbergweg 3, 53797 Lohmar

Verk. Civilisation, Second Front (SSI), When two Worlds War (30 DM), Genghis Khan, Ultima VI, Vikings (25 DM), Deuteros, UMS 2 (20 DM) + Versandspesen – Heiko, Tel. 06625/1586

Verk. ext. LW, abschaltb., neuw., DM 70,–, X-Copy + Hardw., Desert Strike, je DM 30,–, Wing Com. 1, Black Crypt, Lemmings 2, zus. DM 50,– alles super Zust., Tel. 0471/88209

Verk. Gunship 2000 50 DM, History Line, Syndicate, Monkey Island II, je 40 DM; Desert Strike, Chaos Engine, Ultima 6, je 30 DM, Tel. 04171/2903

Topangebot: 1200 Amiga 85 Hd. Festpl. Philips Stereo Monitor + Zubehör + orig. Spiele + ext. Laufwerk, neu 950,– DM, Neuwert 2400,–, Tel. 0521/412700

Ishar, Elvira I + II, je 30 DM, Wizardry 6 20 DM. Tausche auch alle Spiele gegen SNES. Suche auch ständig neue Amiga-Spiele. Tel. 06422/3886

Verkaufe A500 mit 1 MB RAM, 2. Laufwerk, Farbmon. 1084S, 2 Joysticks + Mouse und 40 Topprogramme wie Sensible Soccer, F1 GP, F15 II für 800 DM, Tel. 07553/7885

Verk. Larry Tripplepack 60 DM, Indy 500 35 DM, Wildwest World 50 DM, Emlynhughes 30 DM, Turboch. 2 30 DM, Pirates 40 DM, Streetsport Basket 30 DM, 100 % orig., Tel. 02941/14361, Uwe

Amiga 2000 D zu verk., mit Philips Mon., 50 MB Quantum, Festp., Kickstart 1.3 u. 2.0, 1,5 MB Speicher, 3 Joysticks, 50 Disks u. Zubehör für 1000 DM, Tel. 02303/41698

Verk. Amiga 2000 + 1 MB + Monitor 1084S + 24-Nadeldrucker + 2 x 3,5 LW + 1 x 5,25 LW + PC-Karte + Kickstart 1.3 + 2.0 + 2 Joysticks + Maus + Handbücher, usw., VB 1200 DM, Tel. 05326/2027 (Timo)

Verk. Indy 4, Monkey Island 1 + 2, Lemmings 1, 1869 PGA Golf, Powermonger, Pirates, RA, Humans, Chambers of Sholin, Operation Stealth, Cruise for the Cops, Tel. 07222/47338

Verk. Sierra-Spiele: Conquest of Camelot, Codename Iceman, Manhunter 2, Police Quest 2, Space Quest 1–4, Larry 2 + 3, alles Spiele 25 DM. Tel. 07222/47338

Originale: Speedball II 20 DM, Cadaver 20 DM, B. C. Kid 25 DM, Indy 3 20 DM, P. of Darkness 25 DM, Monkey 1 30 DM, Pop. + Sim City 25 DM mit Originalverpackung. Tel. 040/7929678

Verk. Battle Isle, Monkey Island 1, Winzer, je 20 DM, alle zus. 50 DM. Tel. 06381/40072, Michael

Verkaufe Amiga 500, 2 MB Speichererw., Dungeon Master, Freezer, für nur VB 350,–, Speichererw. 512 KB = VB 25,–, Tel. 05066/61254, Di., Do. 17–19 Uhr

A500, 2,5 MB RAM, 1085S Monitor, 2 3,5" Laufwerke, Maus, Joystick, 50 Leerdisk, Abdeckhaube, Handbücher, 3 Originalspiele für 850,– DM. Tel. 06372/2267

Verkaufe orig. Turrican 3, Syndicate, Epic für je 50,– DM, 1 MB Speichererweiterung für Amiga 500+ für 75,– DM. Tel. 040/6019284

Verk. A500 + 85 MB Festpl. + 1 ext. LW + 2,5 MB + TV-Mod. + Software (ca. 10 Originale) + Zubehör für 750,– DM. Tel. 02761/64320, Michael

Verkaufe Amiga 2000, 1 MB RAM, 1 LW, Monitor, Originalspiele, ca. 50 Disks, Bücher, usw., für 890,– DM. Tel. 08146/371

Orig. SW, je 30 DM, It came fit. Desert, Kult, Starglider, Island O. L. Hope, Space Ace, Falcon, Elvira, Stadt d. Löwen, Pawn, Wing Com., Tel. 05551/7416, ab 19.30 Uhr

Verkaufe orig. Amiga-Games: Sensible Soccer für 20 DM und Formula One Grand Prix für 30 DM, Tel. 06151/22317

Verk. BC Kid, Fire & Ice je 30 DM, Lotus 3 25 DM, Powerdrome, Spherical je 10 DM. Tel. 07731/25775 (Stephan), nur wochenends.

Verk. Orig.: Harpoon, Monkey 1, F15 II, Eye of Beh. II, Amberstar, D. schw. Auge, Dogfight und Ambermoon (alles zus. VB 200 DM), Tel. 0521/102907

Verkaufe ca. 50 versch. Spiele, z.B. Battleteam Uridium 2 Turrican 1–3, Syndicate Wing Com. usw., Tel. 05661/51414, ab 18.00

Amiga 500, 1 MB, 1084S-Monitor, DMP 2000 9-Nadeldrucker, Bremse, 100 Leerdisks, Zubehör, 100 % o.k., VHB 650 DM, Tel. 02392/1664, Mo.-Fr. 15–18 Uhr (Felix), Fax: 02392/13643

Verk. Amiga 500 mit 1 MB, Farbmonitor 1084S, TV-Tuner, Maus, Joystick u. Spiele für 650 DM, Tel. 089/653185

Verk. f. A500 Syndicate 45 DM, Legends 40 DM, Humans 35 DM, Indy 4 45 DM f. Mega D. Sonic 25 DM, Phantasy Star 2 60 DM, Tel. 08232/1726 (Stephan)

Achtung! Verkaufe "Die Kathedrale" 30,– DM, "Robin Hood" 20,– DM (Originale + Verp. u. Anl.) sowie Action Cartridge Super IV (originalverpackt). Auch Tausch. Schreibt an Oliver Vogler, Mockauer Str. 56, 04357 Leipzig

Verkaufe Elite 2 für 50 DM und 4 Tasten Infrarot Maus für 80 DM. Suche A-Train und Sim Ant (nur Original), Tel 040/6010511, ab 17 Uhr

Verkaufe orig. Spiele, Police Quest 3, Campaign 2, Kings Quest 5 und viele mehr. Liste unter Tel. 08022/82463, ab 18.00 Uhr

Verk. Amiga-Orig.: Syndicate, Formula 1 GP, Lotus 3, Fire & Ice, Chuck Rock 2, Ween für je 30 DM; Sim City, Party Time Vol 2, Rainbow Island je 20 DM (zus. 200). Tel. 07159/2433

Suche Vermeer von Ralf Glau, auch kompl., Ralf Glau Edition, Tel. 040/7138784 oder Tel. 040/6776380 v. 9.00–10.00 Uhr

Verk. Amiga 500, Kickstart ROM 2.05, 512 K RAM, ext. Laufwerk, Maus, 2 Joys., TV-Modul, Handbücher, 100 Disk. 18 Mon. alt, neuw. 100 % o.k., zus. DM 300,–. Tel. 0471/88209

100 Games zu verkaufen für Superpreise pro Stück oder alle in einem! Für eine kostenlose Liste schreibt an Oscar Buurkes, Kloosterstr. 8, NL-6961 WT Eerbeek, Holland

MS-DOS

Verkaufe orig. PC-Games: Ultima 7 Teil 1 + 2 (dt.), Gateway und L. o. Kyrandia (engl.), zus. DM 80,–, Tel. 06105/76253

Suche Tauschpartner f. PC-Spiele. Liste von und an: Lothar Reinelt, Bahnhofstr. 1, 82278 Althegnenberg. Nur Originale! Tel. 08202/8826

Verkaufe CD-ROM-Spiele: Jutland 80 DM + P.P. Return to the Moon (Multimedia) 40 DM + P.P., Tel. 07031/228102, ab 17 Uhr

Verkaufe die beiden brandaktuellen Orig.-Spiele Burntime und Eric th. Unready für jew. 50 DM oder zus. 90 DM inkl. Porto. Daniel Albers, Theisstr. 31, 49610 Quakenbrück

Tausche Epic-Pinball 1 + 2, suche: Flashback, Sam & Max od. Day of the Tentacle, Tel. 0234/861585, ab 16 Uhr

386SX-16, 640 KB, 16 MHz, Desktopgehäuse mit Netzteil, VGA-Grafikkarte (256 KB), Controller, Wechselplatte (52 MB), AT-Bus. Anrufen unter 06382/8631, ab 14 h.

35 DM/S 250 für jedes PC-Original. Verkaufe meine Softwaresammlung wie Sam & Max, Kyrandia 2, Doom, Goblins 3... CD-ROM Journeyman Profect, Haniball und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrisserg. 2, A-8773 Kammern

Suche PC CD-ROM-Spiele, z.B. Classic Clips, 7th Guest, Critical Path, Siedler, Anstoß, 11th Hour, Microcosom (lim.), Rise of the Robots, u.a. Neuheiten, Tel.06473/1430

Airbus A320 Flugsimulator, auf CD-ROM zu verkaufen, Europa-Edition, DM 49,–, Tel. 07071/44680, Jurassic Park, CD-ROM 45,–, Flight Sim. 5, engl. DM 60,–

Verkaufe das Originalspiel "Sim City 2000" für 55 DM! Das Spiel ist in Deutsch und original verpackt. Alles 100 % o.k.! Ruft an unter Tel. 07127/50960, ab 17 Uhr

Suche! Gesucht: Wizard's Crown und Dark Heart of Vukrul. Preis VB. Tel. 09071/9091 (Christoph)

Verkaufe Simon the Sorcerer, Goblins 3, Lost Vikings, Silverball, Epic, Indy Car Racing, Wall Street Manager: Preis n. V., Tel. 038378/9472, Tel. 038378/9472

Originale: Sim City 2000 60,–; Doom 60,–; F1 Grand Prix 40,–; Dungeon Master 20,–; evtl. Siedler 70,–; 17"-Monitor (Black) VB 1000,–; Tel. 0251/45376 (Münster)

Verk. orig. Anstoß (45,–) u. Goal! (40,–). Tausche auch gegen orig. NHL o. Eishockey-Manager, Tel. 0451/27546

Verk. Flashback, More Lemmi., Sim City 2000 f. 40,–. Suche Shanghai 1, Burnetime, Pinball Dreams und dringend Powertips für Flashback. Tel. 05362/71877

Suche CD-ROM für 150–200 DM! Tausche auch Spiele für PC und Mega-CD! Ruft an unter Tel. 06138/8539, ab 14.00 Uhr, verlangt nach Marc!

XWing + Upgr. deutsch 80,–, Strike-Com. 50,–, Incredible 30,–, Xenobot 35,–, Heimdall 35,–, Larry 3 25,–, Formel 1 35,–, Titus Fox 25,–, Commanche + Miss. 70,–, Tel. 07644/6208

Verkaufe orig. Master of Orion 60 DM und Dune 15 DM oder tausche gegen DSA 1 oder DSA 2. Tel. 09621/85634. Verlangt nach Christian, nur Originale!

Rebel Assault 70 DM (CD-ROM), Battle Isle 2 75 DM (CD-ROM), Strike Commander 50 DM (3,5"), suche Pacific Strike (auch CD). Tel. 09662/1250

Österreich: Div. Originalspiele für PC abzugeben. Liste anfordern bei Manfred Rauch, Jägerhausg. 15/2, A-1120 Wien

Epic Pinball 1 + 2-50, Swotl-CD-40, 7 Cities of Gold-40, Monkey 1-30, Gravis Joypad-30, Syndicate Mission-30, Carmen Sandiego dlx.-CD-40, Tel. 07903/3820

Verkaufe PC 386SX-25, 4 MB RAM, 40 MB HDD, div. Originale, Preis VB 1500,– DM, Tel. 0202/771676 (abends)

Verk. orig. Der Planer 60 DM, Sim City de Luxe 30 DM, EHM 60 DM, Bu Man Prof. 55 DM, Hardball 3 40 DM, Wizardry 7 25 DM, Tel. 0171/6218143 (Nudge)

PC-Originale! CD-ROM: Rebel Assault, 7th Guest, Alone in the Dark je DM 70,–, Shadow Caster, TFX, Privateer, Dark Sun, je DM 55,–, u.v.a., ab DM 15,–, Tel. 02102/5977

PC-User in Österreich aufgepaßt! Wir sind die Nummer eins in Sachen Games und User! Fordert eine Gratisliste an bei TSP, Postfach 1, A-9112 Griffen

Anstoß, Simon the Sorcerer, Strike Com., Day of Tentacle, Trolls, Eishockey M., Tornado, u.a. Orig. zum Tausch! Neteler Ch., Prinz-Eugen-Str. 16 c, 48151 Münster

Hilfe! Suche dringend Goblins 3 original, deutsche Version. Tel. 0371/214416 (Sebastian), ab 18 Uhr

Verk. Gabriel Knights, Rebell Assault, Simon the Sorcerer, Day of the Tentacle, Pirates Gold, Pinball Dreams, Links 386, Jurrasic Park u.a. Tel. 07240/8684

Verk. Fields of Glory, Uncharted Waters, Conquestador + Scenario Generator. Suche Bandit Kings of Ancient China. Tel. 0951/16483. Alle Spiele 20 DM

Verk./Tausche Ultima Underworld 2, Wizardry 7, je 35 DM, Monkey Island 2, B-Wing, je 25 DM. Tel. 06381/40072, Michael

Dringend! Ultima 7 Serpent Isle. Dringend! Suche gut erhaltenes Ultima 7/2! Möglichst in Deutsch! Zahle 60 DM! Tel. 0551/61502, Alexander (18.00 Uhr)

Verkaufe Day of the Tentacle 40,–, Tel. 0355/525356

Verkaufe: Kolumbus 50,–, Veil of Darkness 45,–, Darkside of Xeen 45,–, Empire Deluxe 45,–, Protostar 45,–, Dune 35,–, Ultima Underworld II 45,–, u.a. 45,–, T. 02435/1020, ab 19.00

F15 Strike Eagle III/Aces of Europe à 50,– DM. Tel. 0551/71776

Lands of Lore, Epic, Terminator Rampage, Aces over Europe, Empire Deluxe, Ishar 2, Wingcom. Academy je 50,–, Ultima 6 20,–. Alle 3,5 Zoll. Tel. 09433/1323

Verk./Tausch: TFX, PDreams, Lands of Lore (dt.), Shadow Cast. UW2, Wing Com. A., SC Spech, Humans (dt.), Gods, Macs Opera, CH-Tel. 052/371907, Schweiz, Stefan, A. Orig.!

Verk. Anstoß, Fields of Glory je 50 DM, Rebel Assault, Dott (CD-ROM) je 55 DM, Stronghold dt. 60 DM, harpoon, Premier Man. je 20 DM, Space Hulk 35 DM, Tel. 04182/7496

Ultima 8 65,–, Wizardry 7, SQ 5, Unterworld 2 je 60,–, Rex N. 50,–, 3D Kit 40,–, versch. Shareware CD-ROMs 20,–. Tausche gegen Xanth/DSA 2/Goblins 3, (Denis) Tel. 0621/577364

Suche PC-Orig.: X-Wing, Sensible Soccer '93, Bundesliga Manager Pro 2.0, Epic Pinball, Form. One, G-Prix, Pinball Fantasies, Tel. 03583/690640 (Thomas), ab 16.30 Uhr

Biete Wiz. 6, 7, Space Ho, Lands of Lore, Dune 2, Tentacle, B. Aldrin u.a. DM 20–40; suche Spacelord, Siedler, Kolumbus, Privateer, WC 1 u. 2; Jens Bullenkamp, Tel. 06237/60105

Tausche orig. Larry 6, Kyrandia I, Police Quest III, Autoroute Europa gegen Day of Tentacle, Police Quest 4, Amon Ra, Eco Quest o.ä., Tel. abends 06708/2955

Verkaufe original The Hand of Fate für 40 DM. Tel. 06181/79826 (nach Sascha fragen)

Verkaufe: Soundblaster 2.5 inkl. CD-ROM-Laufwerk (Single Speed) 250,–, TVGA 9000 512 KB für 50,–, Bernd Mädicke, Helftaerweg 8, 06317 Erdeborn

Flashback, 8 Ball Deluxe, Take a Break Pinball, Fire + Ice, Legend 2, je DM 35,– inkl. Porto; Grafikkarten je DM 50,–, analoge Gamecard 2fach DM 15,–, Tel. 0911/471136, 19–20 Uhr

CD-ROM WC II Edition 80,–; Patrizer 80,–; Sherlock Holmes 60,–; Edition Historyline-Comanche-Indiana Jones Atlantis zus. 100,–; verl. Michael, Tel. 02243/5470

Verk. Computerspiele für PC neu (günstig), Doom, Sim City 2000, Elite II, Tel. 09544/6775

Verk. Orig.: Doom (45), Privateer (50) + Missions (20), Elite 2 (45), Term. Rampage (50), Aces o. Europe (45), Tornado (45), AOTP + Missions (45), TF 1942 (45); Tel. 08158/7740

Verk. orig.: Strike + Tak. OP + Speech 100, Privateer + Miss. 75, Falcon 3 50, Subwar 50, Doom 50, Whale's Voyage 40, Lords of Power 40. Tel. 08031/93140, ab 20 Uhr

Originale: Anstoß DM 45,–, Starbyte Nr. 1 Coll. (Rings of Medusa, Trans World, Invest) DM 40,–, BMP 30,–, Great Courts 35,– o. evtl. Tausch NBL, Tel. 0341/5642929

Tausche/verk./habe: Indy Car, Doom, T.F.X., AOE, Zeppelin, Sim 2000, Kyrandia 2, Siedler, Rampage, usw./suche: Pacific Strike, Battle 2, Mechwarrior 2, Burning 2, Subwars, auch alte usw. Tel. 036962/21909

PC-Originale + N.N. Air Warrior 60,–, Go for Gold 30,–, Links Pro 50,–, Tornado 60,–, Pinball Dreams 60,–, M. U. D. S. 40,–, Abadoned Places 50,–, W. C. 1 50,–; Tel. 02822/52415

Tausche Der Planer, Wall St. Manager, NFL American Football, Bundesliga Manager II. Suche Der Patrizier, Pirates Gold, Starlord, Privateer, Tel. 09223/237, Andreas

Kingmaker, NHL-Hockey, EOB 1 + 2, Airline, Conquestador, Simant, Lemmings, Life + Death je 35 DM. Alle zusammen 250 DM. Versandkosten extra. Tel. 06103/69290, 18–20 Uhr

Frontier, Stronghold, Siege, ATrain, Cosmic Force je 35 DM. In Verbindung mit anderer Anzeige alle zusammen 400 DM. Vers. extra. Tel. 06103/69290, 18–20 Uhr

Tausche CD: Iron Helix, dV, 7th Guest gegen Battle Island 2, Sim City 2000, Inca 2 oder Zeppelin! Zuschriften an: Dirk Büttner, M.-Klinger-Str. 13, 01217 Dresden

Verk./tausche: Aces of Pacific, HL, Eishockey Man. je 55 DM, Kyrandia, Silent Service 2, Links je 40 DM. Suche Shadow Caster, UU, Siedler, usw. Tel. 07731/25775, wochenends.

Verkaufe WC 2, Battle Isle 2, Sim City 2000, X-Wing, Stunt Island, Privateer, Doom, Pirates Gold 40–70 DM. T. 05661/51414, ab 18.00 Uhr

Orig. Games Sam & Max dt., Frontier, Doom, Unnesessary Roughness, Anstoß, je 65,– DM inkl. Porto. Tel. 06103/322433, ab 18 Uhr

Verk.: CD-ROM + Treiber + Buch für 230 DM, TFX-CD für 95 DM, Strike Com.-CD für 80 DM. Bitte anrufen unter Tel. 0351/4604106, fragt nach Enrico!

Verk. Trident 8900 – 50 DM, Genoa 6400 – 50 DM, Sound Galaxy NX Pro 16 – 299 DM, Microcosm – 100 DM, Epic – 50 DM, Stellar 7 – 50 DM, Wing Commander Academy – 30 DM, LU 005 – 299 DM. Tel. 03949/95031

Verk. PC-Orig.: Ultima 8, Elder Scrolls, Startrek 2 je 60; Betr. at Krondor, 1869, Ult UW 2 je 45; Wiz. 6 + 7 zus. 60; Treas. of Sav. Frt., Links Courses je 30; Tel. 07328/5695, ab 18 h

Verk. Empire Deluxe, X-Wing je 40 DM, Infocom-Adventures: Border Zone, Stationfall, Suspect je 40 DM, Journey 20 DM, Tel 0228/262633, Martin

Verk./tausche Alone in the Dark, Anstoß, Privateer, Kyrandia, Syndicate D. D., Atac, u.a. Suche TFX, Strike C., FS 5, Laura Bow 2, X-Wing, Larry 6, SC2000 u.a. Tel. 0335/531401

Verk. orig. Ultima 7 A + Beholder 3 + Might & Magic 3 + Eric the Unready im Killerpackage zum Preis von 50 DM! Tel. 07352/8970, Frank

Verk. orig. à 40 DM: Shadow Caster, Space Hulk, Pinball Fantasies, Lands of Lore, Space Quest 1–4 Pack, Dark Sun, Spellcasting Pack, Tel. 07352/8970, Frank

CD-ROM: Strip Poker DM 40, MUDS, Block out, Fruit Machine, Invest DM 30, Airbus A 320 Europa DM 65, Airbus A 320 USA DM 75, DISK: Hired Guns, Innocent until caught, Dracula DM 70. Tel. 04152/74140

Aces o. Europe, Protostar, Monopoly, DM 75, Anstoß, Patriot, Reach for skies DM 65, Lemmings 2, Litil Devil, Winter Olymp., Hanse, Sensible Soccer, Ishar 2, Goal!, Yo Joe!, E. m. incr. machine, BAT 2 DM 60, Tel. 04152/74140

Summer Challange, Logical, Rings of Medusa, Transworld, Nightshift, Carl Lewis Challange, Waxworks, Great Courts 2, Zyconix, WWF 1, 2, Keys to Maramon, Sands of Fire, Interceptor, Fountain of Dreams, DM 30, Tel. 04152/74140

Sim Ant, Sim Earth, F-15 Strike Eagle 2, Zak McKracken, Death Knights of Krynn, Gateway to the Savage Frontier, Mad-TV, Railroad Tycoon, DM 50, Populous + Spirit of Excalibur + Merchant Colony + Cohort + Chessplayer 2150, DM 50, Tel. 04152/74140

Kasparow's Gambit, Speed Racer, NHL-Hokkey, Elite 2, Lands of Lore, Shadowcaster, Eye of the Beholder 3, Schatz im Silbersee, KGB, Wing Co. Academy, ATAC, B-17, A320 Airbus, Eishockey Manager DM 70, Tel. 04152/74140

Wing Comm. + Elite DM 60, Silent Service 2, Rex Nebular, Eye of the Beholder 1, Police Quest 1 DM 50, Another World, Pirates, Birds of Prey, Prince of Persia, Electro Body, King's Quest 1 DM 40. Tel. 04152/74140

Verkaufe: Soundblaster Pro mit Soft 300 DM, Indy 3 20 DM, Monkey 2 30 DM, Aces Pacific 70 DM, verkaufe auch The Chaos Engine Amiga 30 DM, Tel. 06731/46555, Marc Polatschek

Verk. POP. 2 40 DM, Stronghold 50 DM + 7 DM Nachnahmegebühr, Tel. 05753/1210

Verk. Lands of Lore, The Legacy, Gateway 1, Betr. at Krondor, Syndicate, EOB 1, Dark Sun, History Line, Xenobots, A. i. t. Dark 1 & 2, à DM 50, Tel. 08142/58135/Fax 08142/58873

Verk. Kyrandia 1 & 2, Shadow of the Comet, Judgement Rites, Xanth Stück DM 50, Strike Com. + Speech Pack + Tac. Op. DM 70, Tel. 08142/58135/Fax 08142/58873

Verk. CD-ROM-Games: Inca, S-Holmes 3, EOB 3, S. Quest IV, Loom, Wing Com. 1 + Ultima VI, Labyrinth of Time, Stück ab DM 50, Tel. 08142/58135/Fax: 08142/58873

TFX 50 DM, Strike C. 50 DM, Flight 5 45 DM, A-Train 25 DM, Elite 2 40 DM, Privateer 40 DM, Civilisation 25 DM, etc. Liste unter Tel. 089/4703955

Verk. Indy 4-CD-ROM e.V. 50 DM, Rebel Ass.-CD-ROM e.V. 50 DM, Frontier-Disk. dt. Vers. 45 DM (alles Originale – fast neu). Tel. 08141/63532, ab 17.00 (Alfred)

EOB 1 + 3, C + D, Darksun, Lost Vikings, Sensible Soccer, Term. Rampage, Zork, Dungeon Hack, Kyrandia 2, Red Baron, Gunship, Global Effect u.a., Tel. 02622/5636, Guido verl.

Verk./tausche Lands of Lore, Shadowcaster, Whale's Voyage, Burning Steel, Utopia, WC Mis.-Disk 1, Wiz. 6 dt., Starlord, Valhalla, Starcontrol 2, BOP, Tel. 04471/87498

Super PC-Spiele je nur 40 DM: Incredible Toons, DSA, Populous II und Railroad Tyc., alles bei C. Böckenfeld, Killingerstr. 48, 91056 Erlangen, Tel. 09131/45748

Verkaufe Quest for Glory 1 40 DM, Quest for Glory 3 50 DM, GFQ Shadows of Darkness 80 DM, Day o. Tentakle 80 DM, U-Underworld 2 70 DM, Tel. 08671/2910

Verk. PC-Orig.: Larry 6, Comanche, Quest for Glory, Lemming 2, Sherlock Holmes, Dark Sun, Links 386 pro, Inca, MM3, u.v.m., Nick Juran, Gutlersberg 77, 84359 Simbach, Tel. 08574/1252

Verk. orig. Elite 2 (50), Lands of Lore (45), Buzz Aldrin (40), Biddz (40), Quest for Glory 3 (40), SS2 (35), SQ4 (40), KQ5 (40), Pop 2 (45), Spelljammer (45), Dinowars (10), Tel. 09452/1453

CD-ROM: Rebel Assault 65,– DM, 3,5 Disk-Spiele: Eye of the Beholder 3 30,– DM, Might + Magic 4 30,– DM, Tel. 0221/369563

Wie neu und portofrei: Lands of Lore, Spacew. Ho!, QFG 3 40 DM, Wizardry 6, Elvira 2, Nyet 3, Kathedrale, Humans (e) 25 DM, im Set billiger! Leweling, Tel. 05248/470

Verk.: Orig. Spiele: Feivel der Mauswanderer, Space Quest 1, Kings Quest 5, Hero Quest, Castle of Dr. Brain, zu je 65 DM, Tel. 09145/6573 (Roli)

Verk. Soundblaster Pro V4.0! Orig. verp., Santa-Fe, Media-Manager, CD-ROM: 180 DM. Außerdem: Frontier 60 DM, Crazy Cars 3 20 DM! Ab 19 Uhr: Tel. 0441/61974 (Roman)

Verkaufe PC-Originale: Rampart 20 DM, Ultima 7 II 50 DM, Ultima 6 30 DM, Ultima Underworld II 50 DM, Privateer 55 DM, True Type Fonts 300! 40 DM. Tel. 02623/4455

Verkaufe Sound Galaxy Nx Pro Stereo mit Lautsprecher, Handbuch und Software auf 3,5" für 200 DM. Marc Stegemann, Stettiner Str. 12, 25335 Elmshorn, Tel. 04121/83288

Suche das Spiel Genhis Khan, zahle bis 30 DM. Verk. Master of Orion, Siedler für 55–60 DM. Tel. 06029/4172

Suche feste Tauschpartner für orig. Games. Verk. 1001 Spiele CD mit Indy 4 (90 DM). Suche Sim City 2000 für Goblins 3 od. Monkey Island 2 (orig.). Tel. 07052/2254

Suche: Star Wars Chess; Star Wars und Indy Jones Actionspiele; Indy 3 engl. VGA/bestimmte VGA-Links-Kurse. Verk.: Syndicate 60,– DM. Tel. 02362/43797

Verk. Wing Commander Academy, Lands of Lore, Frontier (Elite 2) f. je DM 40,– zzgl. DM 4,– f. Porto. Alles dt. Vers., 100 % o.k., Tel. 0471/88209

Verk. F15-3 55 DM; C&D 50 DM; Stunt Isl. 50 DM; Doom 55 DM; Eternam 35 DM; Cyber Race 50 DM; TFX 60 DM; Lands 50 DM; Sensible Soccer 45 DM; alles Orig.; NN + 7 DM; Tel. 0711/3702601

Verk. 386SX, 16 MHz, 2 MB RAM, 105 Festplatte, 3,5 + 5,25 Laufwerk, SVGA-Monitor, Mouse, DOS 5.0 + Win 3.0 + 2 Spiele (Streetfighter + Sens. Soccer), Preis 1299, Tel. 06451/3623

Tausche Striker (deutsch) gegen NHL-Hockey (deutsch) oder Anstoß. Tel. 06628/7196, ab 18 Uhr

Verk. Sim City 2000 EA 50 DM, Shadowcaster DA 50 DM, A-Train DV 45 DM, Utopia DV 20 DM, plus 10 DM Nachnahmep., komplett nur 150 DM. F. Becker, Berliner Str. 190, 16303 Schwedt

Originale (alle dt.): Doom 60, DOS 6.2 60, SQ 5 50, Streetfighter 2 44, Lemmings 1 20, Indy Car Racing 50, Star Trek Screensav 60, SB-Pro 4 144 DM, Tel. 08593/477 (Christian)

Verk. orig. Games, Subwar 2050 40 DM, SQ 5 35 DM, PQ 4 35 DM, Star Trek 2 35 DM, KGB 10 DM, Marc Gautier, Scheideschloot 20, 26871 Papenburg, Telefon 04961/72751, tägl. 18.00 Uhr

Verk.: Elvira 2, Willy Bearmish (beide dt.) je 30,–, Task-Force, SC, Alone, S. Holmes, M + M 4, Simon, SQ5: (D) je 50,–. Habe noch andere. Tel. 0821/783271 (Gori Liebermann)

Verk. Task-Force, Strike Com., Alone, Sherlock H., M + M4, Simon, SQ 5: je 50,–, Legacy, Star-T., Hook, Cruise for Corpse, SQ 4, Robin Hood je 40,–, Tel. 0821/783271 (Gori) Sees!

Tausche/verk. TFX 60 DM; History Line 50 DM; Sim City 2000 DV 60 DM; Great Courts 2 40 DM; WWF European Rampage 25 DM; Elysium 45 DM; Gunship 2000 35 DM; Tobias, Tel. 07905/701

Verk. ca. 25 Original-PC-Spiele. Gratisliste anfordern unter Tel. 089/153954 (nicht vor 17.00 Uhr)

Verk./tausche Hexuma, HL, Aces over Europe, Monkey 2, MM4, Ultima Underworld, Altered Destiny, Indy 4, SQ 4, KQ 5, Tel. 03327/55838

Verkaufe Syndicate 50,–; Formula 1 GP 45,–; Their finest Hour + Mission 30,–; Invest 10,–; suche Stronghold; Anruf bei Uli ab 19.00 Uhr; Tel. 08031/99522

PC-Orig. Dark 2, Doom 65 DM, Kyrandia 2, Sam & Max 60 DM, BC 4000 50 DM, Underworld 2 45 DM, WC 2, Pockets 30 DM CD: Dott, Rebel 65 DM, SF2 40 DM, Tel. 0521/391625

Verk. o. tausche PC-Spiele: Syndicate, Sim City 2000, Sam & Max, G. Knight, Planer, Lost in Time, Day of Tentacle, usw. Tel. 089/4482210 (bis 18 Uhr)

PC-Orig.! Indy Car Racing, Stronghold, Aces over Europe, Bet. at Krondor, pro Spiel DM 40,– + NN, bei Vorkasse DM 43 inkl. Porto, B. Wieloch, Tel. 0211/400410

Verk. Doom 45, Zeppelin 50, Fire & Ice 40, Pirates Gold 50, Wing Com. + Mission 1 20, Global Conquest 10. Suche/tausche: Burn Steel 2, Merch. Price. Tel. 09367/3670

Verkaufe o. tausche: Syndicate, Elite II, Anstoß, Eishockey-Mg., Protostar, Dog-Fight, Chr. Kolumbus je 55,– DM, Monopoly 35,– DM, Privateer Speech 15,– DM. Tel. 07202/8696

Verk. Originale: Strike Commander + Tac. Oper. I 70 DM; Stronghold 45 DM; A-Train 50 DM; Fields of Glory 50 DM; Tel. 02353/3171

Verkaufe MS-DOS-Originale: Day of the Tentacle (45 DM), Star Trek 25th (30 DM), TFX (50 DM), Privateer (50 DM), Term. Rampage (40 DM); Tel. 05462/1820

Verkaufe Elite 2, Stronghold, Comanche, Tentacle für je DM 50,–. Suche CD-ROM-Spiele, Tel. 0211/751170

Verk. 386/25 MHz, 2 MB RAM, 40 MB HD, 3,5" u. 5,25" LW, SVGA-Monitor, Maus, MS-DOS 5.0, Windows 3.1 für 1100 DM, Tel. 039773/360 René

Biete orig. kpl. D., Sam & Max, WC 2 + Sp. Pack, Mad-TV, Loom. Suche: Leg. of Kyrandia, Dune 2, Inca, Indy 4, nur Orig. u. kpl. D., Tel. 0781/59737

Verkaufe B17, Zool, Railroad Tycoon, Cruise for a Corpse je 30,–, Midwinter 2 20,–, Inca 40,– für SNES Super Ghouls and Ghost 40,–, Tel. 04361/1238

Verkaufe Originale: Sim City 2000 55 DM; Doom 55 DM; Task Force 1942 35 DM; Mega lo Mania 30 DM; Rise of the Dragon 20 DM; Tel. 040/5221362, Karsten

Verkaufe PC-Originale: Indy Car Racing, Sensible Soccer, dt. Anleitung, je 45 DM, Comanche Mission Disk 2 kompl. deutsch 40 DM, Tel. 03591/41086 (Stefan), Mo–Fr 10–17

Suche Link 386 Pro Erweiterungs-Course im Tausch. Habe Bunff Sprugs, Pebble Beach. Suche auch andere Sportspiele. H. Krohn, Ahornweg 10, 99706 Sondershausen

Verk. Sim City 2000, Nam, Prince, Spacewreck, Black Gold, Sim Farm, Arni 2, PPPP, alles Originale; Tel. 09604/1226

Verk. Mainboard 386DX/40-128 KB Cache + Controller + 1 MB VGA-Karte für VB 350 DM, Fireteam 2000, Knight Soft Hesky, Space Wrecked, Lastersquad, ab 17 h, T. 06321/84374

Aufschwung Ost 40 DM, Strike Com. + Speech 80 DM, Pirates Gold 50 DM, Kingmaker 50 DM, Terminator Rampage 50 DM, Burning Steel 50 DM, Spaceward Ho 35 DM. Tel. 06431/44096

Verk. PC-Orig.: Sam & Max, Cyberrace, SF 2, KQ6, Alone i. D. 1 + 2, Kyrandia 2, Lands Subware 2050, Elf Legacy, UW 1, Do Serpents, alle dt., auch Amiga Ween SQ 40 V. m., Preis NV, ab 14 Uhr, Tel. 08555/1717, Markus

Verk. günstig Orig.: Goal, Pinball Dreams, BMP 2.0, Blues Brothers, Jimmy White's Wirlwind Snooker, Sensible Soccer, Indiana Jones 4, Tel. 089/564906

Verkaufe: Alone in Dark 2, Police Quest 4 (DV) zu je 80 DM oder Tausch gegen T. F. X., Gabriel Knight (DV), The Dig, Die Siedler, A-Tel. 07672/39303, Austria

Verkaufe: Strike Commander + Speech für 85 DM; Anstoß, Indy Car Racing, F1 GP, Seal Team für 55 DM; Mortal Kombat für 40 DM; Super Soccer, Boxing Manager für 20 DM; Tel. 04292/2949

Biete je DM 40: Sam & Max, Stunt Island, Car + Driver, je DM 30: Sim Ant, Sim Earth, Tel. 089/8115533

Tausche: Wing C2, Monkey 2, Alien Breed, Sens. Soccer, Indy 4, Fire & Ice, Wayne Gretzky 3, Wizkid, Robocop 3, Lure o. t. T., Soccer, gegen neue Software (Jump & Run), Tel. 06028/1317 (Jens)

Verkaufe original T-Bird Classic mit allem Zubehör (SVGA-Monitor, Soundkarte, Mouse, Keyboard, 2 Spiele, Anwendungssoftware), VHP 1250,– DM. Tel. 03841/613764

Verk. PC 486DX 50 MHz, 1 Wo. alt, CD-ROM, 250 MB, Soundblaster, SVGA-Mon., 2,88 MB Floppy, Bigtower + CDs: Reb. Assault, Strike C. Comanche, Preisvorschlag 2600 DM, Tel. 0340/616640

Verk./tausche Originale mit Verpackung und Zubehör, z.B. Sam & Max, Day of the Tentacle. Martin Kuhlmann, Bornholzweg 158, 32457 Porta Westfalica

Verkaufe orig. Ultima VI, Ultima VII + Zus. Disk; Ultima VII, 2. Teil + Zus. Disk.; Might and Magic IV; Wizardry VII; Betrayal at Krondor; Epic; Command HQ; Ultima Underworld II; Preis nach Absprache, Jörg verlangen, CH-056/263663

Privateer 50 DM; Privateer Missions 25 DM; Stronghold CD 50 DM; Campaign + Line in the Sand + Clash of Steel zus. 50 DM. Suche X-Wing 40 DM. Tel. 06106/24296, ab 18 Uhr

Indy Car Racing, Wallstreet Manager, Anstoß, Pirates Gold, Fields of Glory, Startreck CDI, Planer, Flashback, Zeppelin, Syndicate u.a. zu verkaufen. Tel. 02256/3143

Verk. Orig.: Lands of Lore, Terminator Rampage, Dark Sun, Star Control 2, Syndicate Mission Disk. Preis nach VB. Tel. 09191/15106

Verkaufe Comanche (dV 50), X-Wing (dV 70), Police Quest 3 (dV 50), Car + Driver (dV 60), 7th Guest (+ Video 80), Silent Service 2 (dH 40). Tel. 07142/57628, ab 19 Uhr

Verkaufe PC-Originale: Strike Eagle 3 (ev) 30 DM, Larry 6 45 DM, Elite II, Frontier 50 DM. Suche 256 KB-Simms 70 ns (möglichst 4), Tel. 07391/8494 (Stefan)

Tausche Monkey 2 und Kyrandia. Suche Wizardry 7 (D. t.) und Dynablasters, Tel. 07443/7912 (Daniel verlangen)

CD-ROM: Verk. Day of the Tentacle kpl. deutsche Version mit Sprachausgabe für 80 DM; Wing Commander + Sec. Mission für 50 DM; Tel. 0851/43111

Tausche TFX, F-15 3, Rebel Assault, Harrier Assault AV 88, S.C., Operation 1 gegen Pacific Strike, Die Siedler, Sam & Max dt. Mechwarrior 2, Tel. 0791/52174, Reiner

Spiele 15–50 DM: Wiz 6 + 7, Shadowcaster, Pinball, Silverball, Elite 2, Doom, Tentacle, Sam & Max, Dark Sun, Ult. 7, Privateer + Miss., Lost Vik., Might + M 4, Tel. 02963/2261, ab 19 Uhr

Verkaufe Sam & Max dt. 60 DM. Suche Aufschwung Ost, Pizza Connection, Die Siedler, Tel. 0361/28194

Tausche D-Generation, Humans, Dark Sun, Lotus Turbo Es. 4, D. Master, Ultima 7-2, SQ4 + 5 dt., CD-ROM: The Sevent Quest, Rebel Aussault, Inca 2, CPS Vol 1 + 2, CD-Win 3, Game Power, Tel. 02482/1794

Tausche EOB 1–2, SQ4–5, Larry 5, Flashback, U7–2, Epic, Robin Hood, Wizardry 7, Indy Car, Lotus 4, Pop 2, CD-ROM Rebel Assault, Inca 2, The 7th Quest, CPS 1 + 2, CD-Win 3, Game Power, 3 Porno CDs, Tel. 02482/1794

Tausche Wizardry 7, Pools of Darkness, DSA 1, Aces of Pacific. Suche UW 1, Lands of Lore, Pirates Gold, MM5, Stronghold u.ä. Tel. 06021/98946

Tausche: Gob 1 + 2, Lost Vikings, Nascar, GUP, Tennis Cup, Comanche, Space Quest 4. Suche: Doom, Sam & Max, Rally, Rebel Assault, Shareware usw. Tel. 0228/324228

Verkaufe Sound Galaxy NX Pro 16 für 290,– und Grafikkarte Spea V7 Mirage für 230,–, Tel. 06158/71653 (Jan)

Achtung! Löse meine PC-Spiele-Sammlung auf. Titel wie Privateer & Speechpack, UW2, W7, Strike Commander. Biete auch GB-Spiele an. Alles spottbillig. Tel. 07724/1898

Verkaufe 286er, 16 MHz, 1 MB, 42 MB HD, inkl. Monitor, Mouse, Komplettsoftware, gut erhalten für DM 800,–, Thomas Hundt, Bad Nauheimer Str. 13, 99947 Bad Langensalza

Verk./tausche: TFX, Coman. + M1, Task Force, TZ Arcade, Xenobots, WC1 Deluxe-CD-ROM (alle Miss.), Alone 1. Suche: Archonultra, X-Wing Upgrade, Pacificstr., Tel. 034206/78259, n. 18 h

Suche Hardware alles mögliche: Festplatten ü. 250 MB, Soundkarten, CD-ROM Laufw., Reel Magig u.v.a. Angebote an: Dirk Motschen, Bacher Waldsiedlung 11 A, 63526 Erlensee

Verkaufe/tausche: MM3–20 DM, Civilisation-20 DM, EOB 2–30 DM, Body Blows-30 DM, Waxworks Larry 5 je-35 DM. Suche: UW1, Goal, Anstoß, Tel. 06183/2460, ab 14 h

Suche Sound-Editor für Wolfenstein 3D (Free- oder Shareware)! Tel. 04864/1219 (Martin)

Verkaufe orig. PC-Spiele: Privateer, Indy 4, Kings Quest 6, Silent Service 2 für je 50 DM. A. Seitz, Pferdnerstr. 21, 04159 Leipzig

Verk. Monkey 2, Indy 4 je 45 DM, Sim City 2000, alle deutsch, suche Epic Pinball, Doom, ab 14 Uhr, Tel. 0951/61267

Lost in L.A. (Les Manley) 30,– und Links (Golfsimulation) 20,– unter Tel. 07762/1426, ab 16.00 (Andreas)

486DX2/50 MHz mit 12 Spielen, Weitek Coprozessor, 4 MB RAM, DOS 6.2, Windows 3.1, Works f. Windows, CD-ROM, Pas 16 Soundk., 24-Nadeldrucker, Neupreis: 6500 DM, Tel. 0202/887086

Suche Ralf Glau Edition (Hanse, Kaiser, Vermeer?) für MS-DOS, Originale, auch einzeln, Tel. 030/7727562, Axel. N.S. Bei Kopie wird Nachlizensierung zugesagt!

Halt! Verk. Syndicate + Mission, Sam + Max, Strike C. + Speech, Privateer + Speech, Lost Vikings, Stronghold, Lemmings 2, Preis VB, Tel. 06035/1791 (ab 16.00 Uhr)

Tracon-DOS und Tracon II gesucht (nur Originale) – Tel. 07424/85770 (abends, sonst ARB) – Tracon für Windows ist vorhanden

Suche für PC: SSI-Oldies Champions of Krynn + Death Knights of Krynn (nur Orig.), mögl. engl. Version. Tel. 0761/44887

Verkaufe Sam & Max DV 65 DM, Syndicate DV 50 DM, Stronghold DV 50 DM, Ultima Underworld 1 30 DM, Plan 9 from Outer Space + Video 30 DM. Tel. 0591/65728

Verk. Ultima 6 (30), Fot Intruder (20), Wing Commander 1 (35), WC Academy (35), Monkey Island 1 (30), Empire Deluxe (40), Gunship 2000 (40), Frontier (40), Tel. 0521/105512 (Marcel)

Verk. Power-PC! Software im gebr. Wert von 5000 DM enthalten + Knuts 3D-Studio. Mehr Infos unter Tel. 02565/3772

Verk. MS-DOS 6.2 100 DM, Cadaver 50 DM, 4 x 1 MB Simm 70 ns 250 DM, Tel. 036461/20630 (Gunnar), nach 18 Uhr

Verk. oder tausche Privateer, NHL Hockey, UU2, Syndicate, Populous 2, Lost Vikings, Eish. Manager. Suche: B. Wing, X-Wing u. Upgr, Ultima 8, Railr. Tyc. Deluxe, Tel. 0211/340133

Verk. Day of the Tentacle, Privateer + Speechpack, NHL Hockey, A-Train, Eish. Manager, Sensible Soccer, Soundbl. 2.0 inkl. Micro, Geoworks, Novell Netware 3.11. Tel. 07181/68100

Verkaufe: Strike Com. + Speech = 60,–, Ultima Underworld I = 20,–, Star Trek 25th (deutsch) = 20,–, Silent Service II = 5,–, Battle of Britain = 5,–, Western Front = 5,–, Tel. 07242/1473

Verk. PC-Orig.: Larry 6 (DV) 55,– DM; HL-1914-1918 40,– DM; Deluxe Strip Poker 2 15,– DM; komplett für 99,– DM; Tel. 06104/62209

PC-Joker 6/91, 6/92, 1–5, 7, 9, 10, 12/93; P-Play 1–12/91/92/93 je 3,50 DM; 10 St. 30 DM; 1 Jahrg. 35 DM; Soundk. NX Prof. mit CD-ROM Interf. 150 DM; Tel. 034342/874

Atari ST

Ghost Chaser, Pac-Land, First Contact, She Fox, Annals of Rome, Golden Path, Tau Ceti, Football Simulation, ST-Karate, Soccer King, Switchblade, Soldier of Light, Leonardo, Spot, Run the Gauntlet, DM 20, Tel. 04152/74140

M1-Tank Platoon, Loom, King's Quest 1, 2, Cruise f. a corpse, Elvira 2, DM 40, WWF 2, Deathtrap, Armalyte, Pinball Magic, Starglider, Archipelagos, DM 30, Days of thunder, Dick Tracy, Powerdrome, Deathtrap, Robokid, DM 20, Tel. 04152/74140

Great Courts 2, Hook, Xiphos, Lethal Weapon, St. Dragon, Dyter 07, Time Machine, Speedball 2, Xenon 2, Chronicles of Omega, UN Squadron, Stunt Car Racer, Lotus 2, Test Drive, Space Crusade, DM 30, Tel. 04152/74140

Police Quest 1, Knights of the sky, Beastlord, Deathbringer, Rubicon, Monkey Island, F-19 Stealth Fighter, F-15 Strike Eagle 2, DM 50, Another World, Streetfighter 2, Robin Hood, Tip off, Larry 1, 2, DM 40, Tel. 04152/74140

Verkaufe: Atari 1040ST + Farbmonitor + viel Zubehör (Originale, PD-Diskettenbox usw.) für 500 DM. Anfragen unter Tel. 08248/1351

Original-Spiele für Atari ST zu verkaufen, ca. 100 Stück, ab DM 10,–, nur gegen Vorauskasse! Tel. 04151/2617 (Michael)

Verk. Mig 29 Fulcrum, Chaos Engine, Blood Wych, Midwinter 2, Epic, Lotus 3, Immortal, F15-Strike Eagle, Ishar 2, Powermonger, Pirates, Fate, Tel. 02156/5231

1040 STF (4 MB, 16 MHz, TOS 2.06, RS-Speed), SM 124, SC 1224, Vortex HD 30 Plus, Maus, 1200,– DM, nur an Abholer, Tel. 02156/5231

Österreich: Div. Originalprogramme für Atari ST abzugeben. Liste anfordern bei Manfred Rauch, Jägerhausg. 15/2, A-1120 Wien

Verk. Atari ST 1040 FM (1 MB) + SM 124 + Joystick + Originale: Formula One, Special Forces, Silent Service, Pirates u.v.m., VB 450,– alles 100 % o.k., Tel. 08158/7740, Daniel

Suche Gianna Sisters, Rodland, J. Pond 2, Patrizier, Sim City/Earth, Civilization Cadaver 2, AD & D Adventures, Ultima VI, Infocom-Spiele, Tel. 07533/5309, ab 19 Uhr

Die besten Atari-ST-Games, Originale m. A. z.B. Vroom + Data, Warhead, Predator 1 + 2, Terminator 2, Starwars 1, 2, 3, Star Trek, F29-Retaliator, Falcon + Mi 1 + 2, Bob Battlehawks, 30 Games 400,– DM, einzeln 50,– DM, K. Lang, Tannachweg 6, 87527 Sonthofen

Löse meine Atari-ST-Spielesammlung auf, ca. 500 Stück, mit Anl. u. Verp. von 15 DM – 35 DM, ab 10 Stück nochmals Rabatt. Tel. 0711/7970285, ab 20 Uhr

PC Engine

Suche PC-Engine/Duo und PC-Engine GT mit möglichst vielen Spielen. Eventuell auch Tausch gegen anderes System, z.B.: SNES, MD, Neo Geo. Tel. ab 11 Uhr 0221/5462604. Suche auch Mangas.

Verkaufe Turbo Grafx und Super Grafx. Suche Turbo Duo oder Turbo Express bis 450 DM. Suche CD-ROM für Turbo Grafx. Tel. 07351/21242, zwischen 18 und 19 Uhr.

Sumo-Wrestling, Tatsujin u. W-Ring zus. f. 85,– Builderland (SCD) 45,–, Down Town, Faussete Amour, Afterburner 2, Ys 1 + 2 (us); 17 Spiele für 500,–. Tel. 0209/145978

PC-Eng./T-Duo. suche HU-Cards und CDs, Tel. 0212/208689

Game Boy

Verk. Game Boy Basis-Set mit Mario Land 2 und Mystic Quest für 165 DM + Porto (Neup. 237,90 DM), Marcel Raab, Tel. 06655/4145. Alles orig. verpackt mit Anleitung!

Game Boy mit Zubehör und 4 Spielen für 150,– zu verkaufen. Anrufen unter Tel. 07762/1426, ab 16.00 (Andreas)

Verk. GB-Set m. Akku, Lautstärker + 2 Spiele (SML 2 + Zelda) für 150 sFr.! Alles gut erhalten/verk. noch Starfox (jp) f. 60 sFr. Tel. 056/215281 (ab 19 Uhr), nur in CH!

Gut erhaltener Game Boy mit 7 Spielen: Tetris, Super Mario Land, Spiderman, T2 usw., zu verkaufen, Tel. 08251/5583, VB 300 DM

Lynx

Verk. Lynx mit Car-Adapter und 5 Spielen für 250,– DM VHB! Verkaufe auch 15 GB-Spiele wie Super Contra, Double Drago, SML 1 usw. für 15–35 DM pro Stück, Tel. 06138/8539

Mega Drive

Kaufe MD- u. SNES-, Neo-Geo-Spiele, auch Sammlungen m. Konsole. Suche Strategie-Sp. AMC o. andere. Suche auch MD-CD mit Sp., Tel. 04774/1789, Simone

Schweiz * Schweiz * Sega, Amiga, PC, SNES. Ich verkaufe neue + ältere Games, Sonic 3 sFr. 99,–, Microcosm 89,–. Liste bei: W. Brugger, Egghalde, CH-8580 Hagenwil

Verk. MD für 250 DM + 4 MD-Spiele für je 50 DM. Verk. Amiga-Spiele: Monk. Isl. 2, Space Quest 4 + Body Blows für je 60 DM. Tel. unter 02159/4292

Suche Mega-Drive-Spiele, Pacmania, Zoom, Breakout. Schreibt an: M. Lindner, Rehagener Str. 36, 12307 Berlin

Verk. + tausche MD, M-CD, SNES usw. Suche Lethal E., Rumble, NHL CD, usw. Ruft einfach mal an! Tel. 0203/442916 o. 448199, ab 14 Uhr

Verkaufe orig. Fifa-International-Soccer von Electronic Arts für 35 DM. Tel. 06151/22317

Verkaufe Mega Drive + 1 Joypad + 1 Joystick + 8 Spiele + Action Replay Mogel-Modul für 550,– DM. Tel. 09561/32878 (Peter)

Verkaufe: Mega Drive II mit 6 Button-Joypad + 6 Spielen (Alladin, Flashback, Jurassic Park usw.) + Joypad 600 DM. Tel. 02737/4939 (ab 17.00 Uhr, nach Thomas fragen)

Verkaufe Mega Drive mit 8 Spielen, z.B. Aladdin, Jurassic Park, Jungle Strike für 490,– DM. Dimo Schulze, Tel. 030/6767140

Verkaufe Mega Drive mit MGCD, 2 Control Pads, 3 CD-Spiele, 4 Spielmodule und einen Honey Bee Adapter, 100 % o.k., NP 1500 DM, VP 700 DM, Tel. 05321/63705

Verkaufe Sega Mega Drive + Spiel Sonic 2 für 200 DM VB, Tel. 040/846401 (ab 17.00 Uhr)

Verkaufe/suche MD + SNES-Spiele, suche ständig Neuheiten (auch Sammlungen). Suche für MD Strategie-Sp. AMC oder andere, Tel. 04774/1789, Rainer/Simone

Super Famicom

Suche Spiele für SNES. Angebote an: Ronald Arndt, Scharnhorstring 20, 39130 Magdeburg

Verk. 36 Spiele, z.B. Starwing, SF II, Mechwarrior, Sim City, Super Battletank, Star Wars, Tel. 09261/91356, 24 h

Kaufe MD- u. SNES-, Neo-Geo-Spiele, auch Sammlungen m. Konsole. Suche Strategie-Sp. AMC o. andere. Suche auch MD-CD mit Sp. Tel. 04774/1789, Simone

Verkaufe sehr günstig Super-NES-Spiele. Liste anfordern bei: Harald Gaßner, Postfach 4369, 76627 Bruchsal

Verk. SNES u. 4 Spiele: SMW, S. Probotector, Axelay, F-Zero. u. 2 Control Pads, 6 Monate jung (100 % o.k.), Tel. 030/9728040, Martin, VB 480. Verk. auch kompl. Lego-Sammlung, 22 Kästen.

Verkaufe SNES + Pro Action Replay 2 + Stereo A/V-Kabel + SNES-Game Converter + 11 Top-Module (Starwing, Mechwarrior, Super Star Wars, etc.). Tel. 07502/7264

Verkaufe für das SNES: Desert Strike (us, 45), Starfox (us, 48), Mechwarrior (us, 48), Zelda (d, 42), Super Mario World (d, 35); an: Marko Käß, Kielerstr. 33, 24321 Lütjenburg

Verk., tausche alles mögliche für Super-NES, Mega Drive, Mega-CD, Turbo Duo, Mak, PC-Engine, Neo Geo, Game Gear, Jaguar, 3DO, Tel. 089/1403732

Suchen noch jede Menge SNES-NES-MD u. GB-Module. Gerne auch komplette Sammlungen. Bitte meldet Euch unter Tel. 0641/71250 (Kirsten).

Verk./tausche Spiele für SNES, Mega Dr., PC-E, NES, Game Boy. Suche Splatterhouse 3, Sunset Riders etc. Habe Ranger X, Star Wars 2, etc. Tel. 04627/1618: 20–23 Uhr

Verkaufe: Streetfighter 2, Zelda, Super Mario World, F-Zero, Super Contra, Actraiser, Parodius, SD-Gundam, Tel. 02064/12201

Verkaufe NES mit 6 Spielen (Zelda II, Ice Hokkey, Super Mario Bros., u.a.), 2 Pads, Quickjoy Joystick für nur 400 DM VB, auch einzeln! Thomas Lindner, Tel. 04792/2182

Kaufe + tausche Module für SNES, MD, Neo Geo, PC-Engine/Duo. Verkaufe ca. 40 HU-Cards für PC-Engine. Preise: 15–120 DM. Liste vorhanden! Ab 11 Uhr, Tel. 0221/5462604

Verk. Neo Geo jap. mit Scart 1 Joyboard u. Memory-Card komplett mit 5 Games, Cyber-Lip, S-Spy, Burning Fight, M-Loud, Blues Jurney, im Raum Österreich, Tel. 0043/05574/326055, ab 11 Uhr

Verk. Hellcats over the Pacific, Pax Imperia, Railroad Tycoon (mit Strategy Guide) je 50 DM, Lost Treasures of Infocom I 40 DM, alles für Mac! Tel. 0228/262633

Vk. od. Tausch: S. Soc. 40 DM, SC 301 40 DM, WCA 35 DM, Tornado 50 DM, Dogfight 35 DM gegen: Battle Isle 2, Madnews, Strikecom. CD, Underw. 2, SO2 (WC2), Tel. 08593/8174, Michael

Verkaufe Power-Play 1/91-12/93 (einzeln oder komplett) und Spiele-Sonderheft 90 + 91. Preis VB. Tel. 0751/51610, nach Johannes fragen

Verkaufe, tausche Videospiele, fast alle Systeme. Info gegen Porto von Thomas Schaack, Neustrelitzer Str. 3, 18109 Rostock. Suche Mega-CD-Spiele.

Aufgepaßt! Ich habe die neuesten Hits, Gags, Tips (Kassettensender) auf 90 Min., A. Armbruster, Rohrackerstr. 118, 70329 Stuttgart, Tel. 0711/425815

Verk. Neo Geo, Samurai Shadown, 3 Count Bout, 2 Sticks, Mem. Card, Preis VHS, PC-Spiele 3,5 z.B. Shadow Caster, Tel. 04392/1724

Schweiz * Schweiz * PC, Amiga, Sega, SNES. Ich verkaufe neue + ältere Games. Sonic 3 sFr. 99,–, Microcosm 89,–. Liste bei: W. Brugger, Egghalde, CH-8580 Hagenwil

Verkaufe aus umfangreicher SNES- u. MD-Sammlung Top-Hits, z.B. Flashback, Goof Troop, Aladdin, Cool Spot, u.v.a. mehr, Tel. 0641/791740

Video-Games 7/92–12/93, nur komplett, à 2,– DM + Porto erhältlich bei: Michael Justin, Tel. 0221/4002369. PS: Suche Mac-Adventures und Wizardry 7.

Kaufe, verkaufe Neo-Geo-Spiele, habe Art of Fighting 2. Spinmaster-Fatal Fury Spezial und PC-Spiele. Tel. 0221/256977

FM Towns Marty, suche Spiele, Tel. 07251/44887

Große Auswahl an orig. PC- u. Amiga-Spiele zu verkaufen. Preise zw. 10–50 DM. Kein Ankauf od. Tausch. Tel. 0821/743850, tägl. 17–20 Uhr

Das Spiel des Jahres! Wer programmiert es? Wer zeichnet es? Ich suche Leute mit Elan, die mit mir daran arbeiten wollen! Tel. 0611/7633147

Verk. NES mit 30 Topspielen, Fitneßmatte, NES-Adventage und 2 Controllern für 1400 DM VHB. Verk. auch günstige GB-Spiele! Ruft an unter Tel. 06138/8539. Fragt nach Marc!

Suche Ralf Glau Edition (Hanse, Kaiser, Vermeer?) für MS-DOS, Originale, auch einzeln. Tel. 030/7727562, Axel. N.S. Bei Kopie wird Nachlizensierung zugesagt!

Löse meine Power-Tip-Sammlung auf. Sie ist umfangreich und für nur 25,– zu haben. Schreibt an Silke Kettiwg, Postfach 1611, 46397 Bocholt

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Diverses

Verkaufe Neo Geo mit 7 Spielen, 2 Controlpads, 2 Memory Cards, (Art of Fighting, Mutation Nation, Nam, Trasm Rally, usw.) für 1400,–, Tel. 07721/56071

Verk. NES mit 2 Controlpads, Spieleberater und 3 Spielen für 200 DM VB. Alles in Topzustand, Tel. 0228/746368, ab 14 Uhr

Yo! Verk., kaufe, tausche US-Marvel-Comics (auch Batman): z.B. Wolverine, X-Men, Spiderman, Punisher, F4, 2099, Deathlok usw. Preis VHS! Tel. 04627/1618, auch Videospiele

Neo Geo mit 2 Spielen (Art of Fighting, Last Resort), 2 Joyboards, Memory Card zu verkaufen, DM 600,– (VB). Tel. 05452/4020

Suche in meiner unmittelbaren Umgebung Leute, die BattleTech spielen und das mir beibringen. Soll in der Nähe von BOR COE DO BOH AH. Tel. 02861/1544, rufe MF

Suche Bücher über Battle Tech wie z.B. House Marik oder More Tales of the Black Widow. Muß 100 % Topzustand sein. Tel. 02861/1544, rufe MF

PC: Rebel Ass. 60,–, Sam & Max 50,–, Doom, Warlord 2 40,–, X-Wing, Comanche 35,–, Wing-Com. 30,–, Special Forces 30 DM, Bat 2 25,–, Österreich 05357/2953, Alfred, ab 18 Uhr

Verkaufe Power Play-Hefte von 6/90 bis 4/94. Möglichst nur komplett, Preis ist Verhandlungssache. Telefon: Darmstadt 06151/602816 (ab 16.30 Uhr), M. Backes

Manga-Videos günstig abzugeben. Außerdem Spiele fürs Neo Geo, SNES u. FM-Towns. Tel. 02872/8411, abends ab 18.30

Verk./tausche CD-ROM-Spiele: Burning Steel, Rasenmäher-Mann, Labyrinth in Time, Golden 7, Tel. 089/4482210 (bis 18 Uhr)

Suche: Commander Keen, nur Original, Verpakkung u. Disk 100 % o.k. Biete 50 DM. Orig.verpackung v. Wolf 3D bis 20 DM. M. Hilbich, Dorfstr. 70, 04509 Pohritzsch

XTC-2 GIGZ for MS-DOS, 1 GIG X-Rated Stuff. Linked Worldwide with Fido & Internet. Who of Thelostboys, Tel. 030/3412912 HST & V32bis Support. Greetinx 2 Mary Stuart, Masterson & Katrin Siegmund

Super Computer Camp im Hunsrück, für alle Kids von 8–16 Jahren. Computersprachen lernen und vieles mehr. Info bei: René Petry, Lessingstr. 77, 56288 Kastellaun

Biete alle bisher erschienenen ASM, Power Play inkl. Happy Computer + alle Sonderausgaben PP 1–6. Angebote: Tel. 05233/7169

Suche: Spiele und Zubehör für meinen Tohmson Mose. Telefon 0711/757125 (Jens Ratzel). Montags von 18 Uhr – 20 Uhr

Verk. Sam & Max, F15 Strike Eagle 3, Elite 2 je 50 DM, Special Forces 30 DM, einige SNES-Module, Game Gear + Netzteil + 3 Spiele 150 DM, Tel. 08055/1307, ab 14 h

Verschenke Software. Info gegen 2 DM in Briefmarken, Th. Brandl, Postfach 1221/09, 93156 Teublitz (C64/Amiga/PC). Keine Raubkopien!

Kontakte

Das Spiel des Jahres! Wer programmiert es? Wer zeichnet es? Ich suche Leute mit Elan, die mit mir daran arbeiten wollen! Tel. 0611/7633147

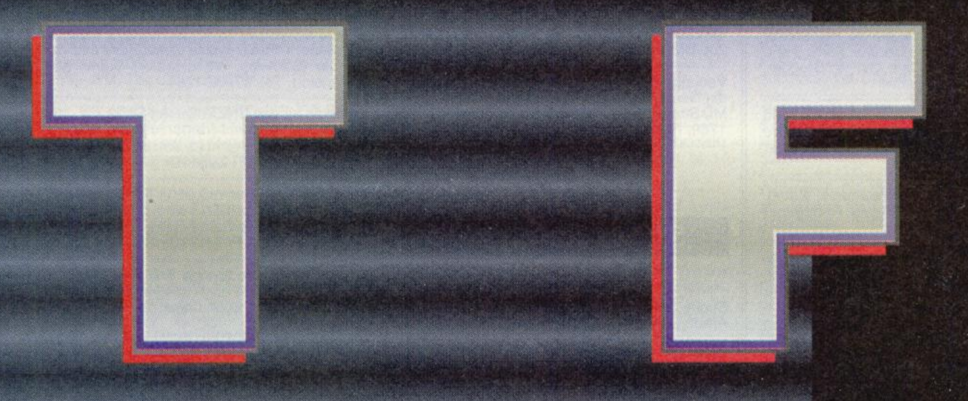
Nintendo und Sega Club sucht neue Mitglieder. Für Info schreibt uns einfach (Rückporto beilegen). O. Jentsch, Hub 14, A-6840 Gökis, Tel. 0043/05523/43342

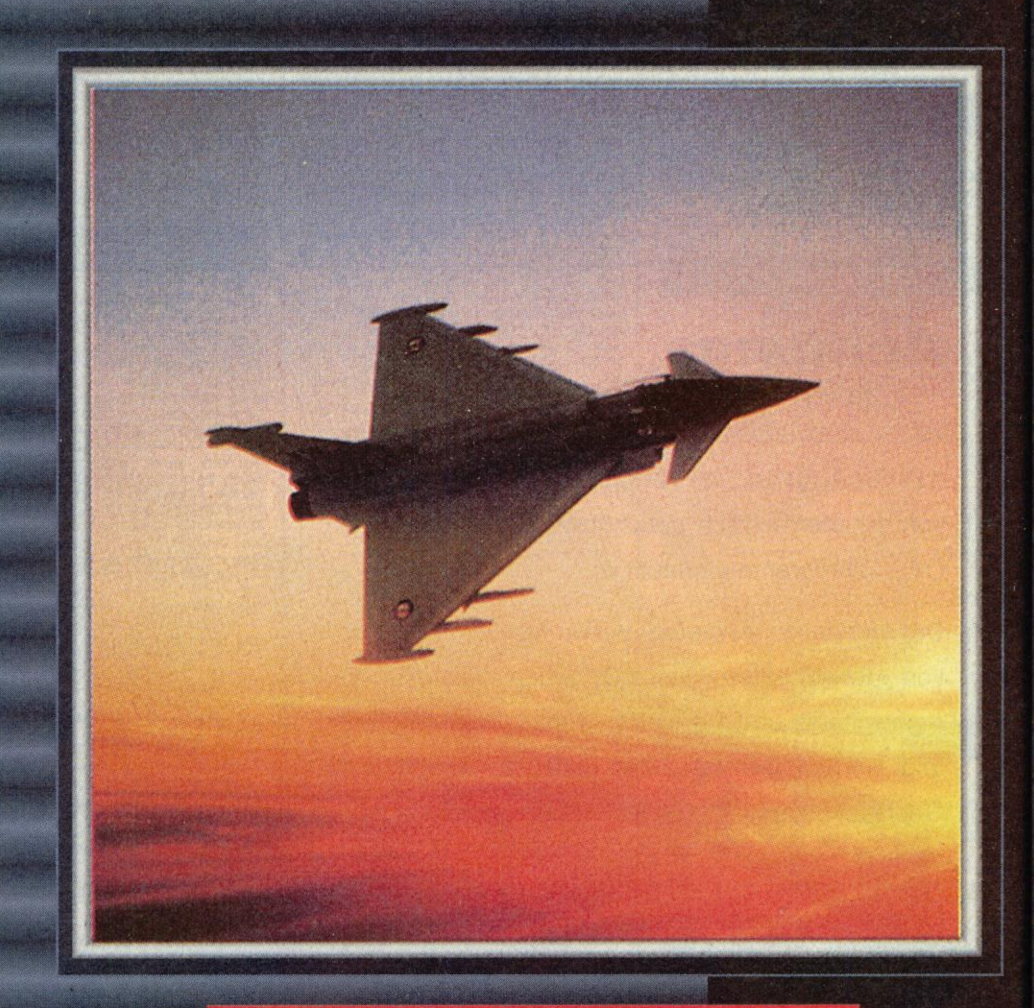
PD- und Shareware-Spiele ab 3,50 DM. Katalog anfordern unter Tel. 0461/54139 oder E. Villain, Gertrudenstr. 13, 24939 Flensburg

Club für A500 sucht neue Kontakte. Gametausch – Erfahrungen – Treffpunkt. Digitalisierungen usw. (keine Beiträge). R. Wollangk, Dorfstr. 10, 13059 Berlin

Suche Mitglieder für Amigaclub. 48 DM jährlich, Info 2 DM in Briefmarken und Eure Adresse an: A. Borrego, Seestr. 80, 23879 Mölln

Suche Ralf Glau Edition (Hanse, Kaiser, Vermeer?) für MS-DOS, Originale, auch einzeln, Tel. 030/7727562, Axel. N.S. Bei Kopie wird Nachlizensierung zugesagt!





GEWINNT MIT POWER PLAY UND BOMICO EINE FLUGSTUNDE IM LUFTHANSA-SIMULATOR



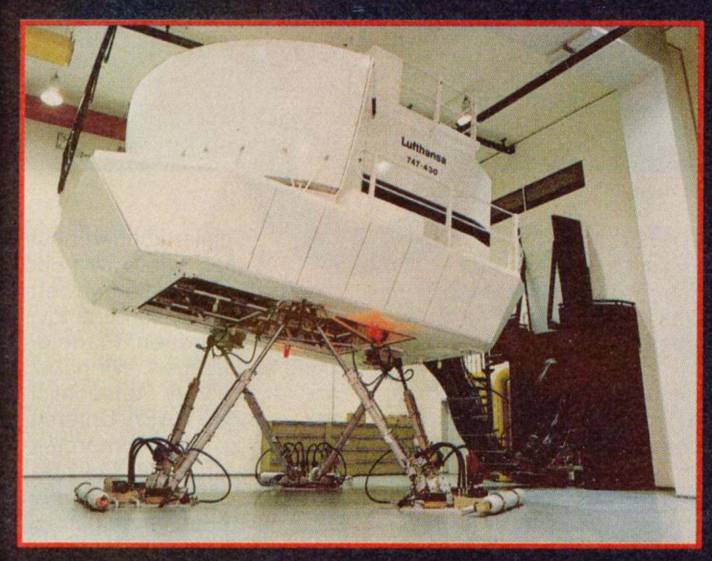
Flug-Simulationen für die heimische Rechenmaschine gibt's inzwischen reichlich und in sehr guter Qualität. Trotzdem ist der Sprung vom Heimcomputer zum Profi-Training immer noch gewaltig. Um einen ausführlichen Blick auf diese High-Tech-Programme zu werfen, muß man entweder eine Pilotenausbildung bei der Bundeswehr anstreben oder bei unserem Wettbewerb mitmachen. In Zusammenarbeit mit Bomico und Ocean verlosen wir einen Freiflug im Lufthansa-Boeing-747-Simulator, inklusive Fluglehrer und Begleitperson. Sollte es mit unserem Hauptpreis nicht klappen, dann dürft Ihr Euch womöglich über die CD-ROM-Versionen von TFX freuen oder in abgefahrene Ocean T-Shirts steigen?

In jedem Fall beantwortet uns bitte eine klitzekleine Frage:

Wie lautet der volle Name der englischen Programmiertruppe "D.I.D."?

Eure Antworten schickt Ihr wie immer auf einer Postkarte an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Hans-Pinsel-Straße 2
Redaktion *POWER PLAY*
Stichwort: TFX
85531 Haar bei München



Hydraulik macht Laune: Seid Ihr schon mal mit einem Jumbo-Jet einen doppelten Immelmann geflogen?









So spielen die Großen: Auch Papa kann die vielen Instrumente bedienen und bekommt noch Geld dafür

Die Preise

1.Preis:

Flug im Lufthansa-Simulator für zwei Personen in Begleitung eines Fluglehrers

2. - 20. Preis:

Je eine Ocean TFX – The Cutting Edge of Aerial Combat Simulation

21. - 40. Preis:

TFX T-Shirts

OUT

POWER PLAY: Bruce, Du bist ein alter Hase im Software-Geschäft. Was hast Du bisher für Spiele programmiert?

Bruce: In den acht Jahren, in denen ich nun schon professionell Spiele entwickle, habe ich an dem Rollenspiel Wasteland mitgearbeitet. Hier war ich für das Design verantwortlich. Als freier Mitarbeiter hab ich dann noch an anderen Projekten gewerkelt, z.B. an Battle Chess und Neuromancer.

Von den drei Spielen, die ich für Sierra produziert habe, ist bisher nur The Dagger of Amon Ra erschienen – die anderen beiden sind Codename Phoenix und das Spiel, an dem ich gerade arbeite: Outpost.

PP: Mit Outpost betritt Sierra gewissermaßen Neuland. Vorbei die Zeiten der Adventure-Dominanz?

Bruce: Ganz sicher nicht. Wir wollten nur mal etwas komplett anderes machen.

Wir haben sowohl die Technologie als auch die Leute, um Marktführer im Bereich Strategiespiele zu werden. Outpost ist zwar das erste Spiel dieses Genres, das Sierra herausbringt, trotzdem wird es Maßstäbe setzen. Bisher hat niemand ein Spiel in dieser Art auf den Markt gebracht, das sich so streng an wissenschaftliche Grundlagen hält und gleichzeitig ein absolut realistisches "Du-bist-Teil der-Handlung"-Gefühl erzeugt.

Outpost ist eine Mischung aus Strategiespiel und Simulation mit großem Lerneffekt. Die Spieler können neue Welten erforschen und neue Technologien anwenden, um die menschliche Zivilisation auf neuen Planeten wiederaufzubauen. Wir haben uns hier von tatsächlich existierenden NASA-Untersuchungen zu Weltraumprojekten, von astronomischen Daten und Theorien über den Bau von Raumfahrzeugen leiten lassen.

In erster Linie soll das Spiel unterhalten, aber auch eine wissenschaftlich korrekte Simulation sein, die die Komplexität der Situation einer Raumstation auf Planeten mit feindlichen Lebensbedingungen einbezieht. Wir setzen die derzeit besten 3-D-Grafiken ein, um einen möglichst realistischen Effekt zu erzielen.

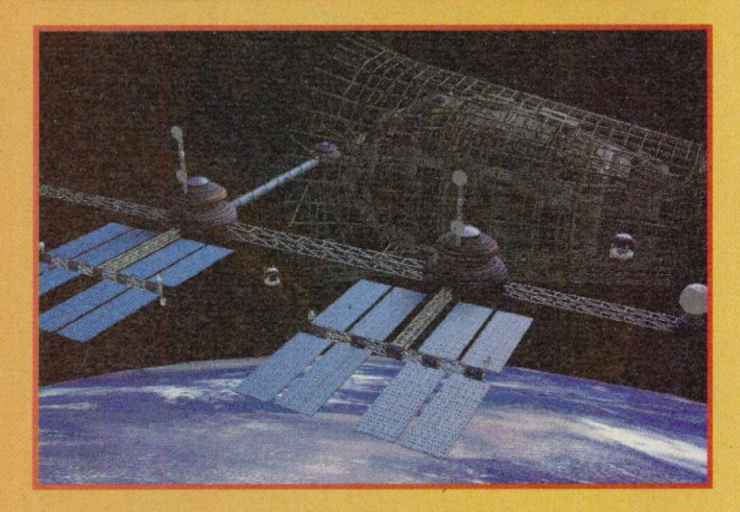
PP: Was tust Du, wenn Du nicht gerade Spiele programmierst?

Bruce: Seit zwölf Jahren bin ich als freier Autor tätig. Ich habe einige Science-fiction und Fantasy-Romane veröffentlicht und schreibe nebenbei noch Artikel über wissenschaftliche, historische und Reisethemen in mehreren Magazinen.

Zu drei meiner Scripts habe ich bisher die Filmrechte verkauft; drei Bühnenstücke sind schon aufgeführt worden.

PP: Es heißt, Du hättest für die NASA gearbeitet. Was war das für ein Job?

Bruce: Ich war "Systems Manager" am Ames-Research-Center der NASA und konnte in vielen Disziplinen – z.B.





2001-Odyssee im Weltraum: An stimmungsvollen Zwischengrafiken herrscht kein Mangel

POST

Sierra hat sich mit dem CD-ROM Spiel *Outpost* einem ambitionierten Projekt verschrieben. Wir sprachen mit Designer Bruce Balfour über die formschöne Besiedlung des Weltraums . . .

Viele Grüsse an Autodesk: Ohne 3D-Studio läuft im Universum nicht mehr viel

Management, Programmieren und Forschung – Erfahrungen sammeln. Ich war an einem Projekt zur Anwendung Künstlicher Intelliganz an zukünftigen "space probes" beteiligt, ebenso wie an einem Experiment mit einem Infrarot-Shuttle, das wir vom NASA-Flugobservatorium aus simuliert haben. Außerdem war ich in einem Ingenieur-Team, das zukünftige Raumstationen bewerten sollte.

PP: Hat dieser Job Deine Arbeit als Programmierer beeinflußt?

Bruce: Klar! Unser Programm zum Beispiel enthält eine Menge detaillierter Studien – etwa die Mars- und Mondkolonien, orbitale Laboratorien, die Roboterfabriken und Abhandlungen über die Künstliche Intelligenz. Wir beobachten auch jetzt die wissenschafliche Diskussion und bauen neue Ideen sofort ein.

Ich konnte hier viele wissenschaftliche Fakten einbringen, mit denen ich durch die NASA-Arbeit vertraut war. Jeder Schritt in unserer Simulation ist quasi wissenschaftlich untermauert und könnte sich so oder ähnlich tatsächlich einmal abspielen.

PP: Was steckt an neuer Technologie in dem Spiel?

Bruce: Wir haben Autodesk 3-D Studio für die Grafiken benutzt, einen 3-D Renderer. Obwohl er sehr langsam ist (wir haben in der Endphase bis zu 20 Stunden Rechenzeit für die letzten Animationssequenzen gebraucht), gibt er dem Spiel eine fast fotorealistische Dimension, die der Spielidee sehr angemessen ist. Da Outpost zunächst auf CD-ROM erscheint, konnten wir die Möglichkeiten dieses Renderers voll ausschöpfen. Wir haben zusätzlich digitalisierte Stimmen, Geräusche und Musik eingesetzt.

Natürlich versuchen wir, diese "Specials" so weit es geht auch für die Disketten-Version zu erhalten . . .

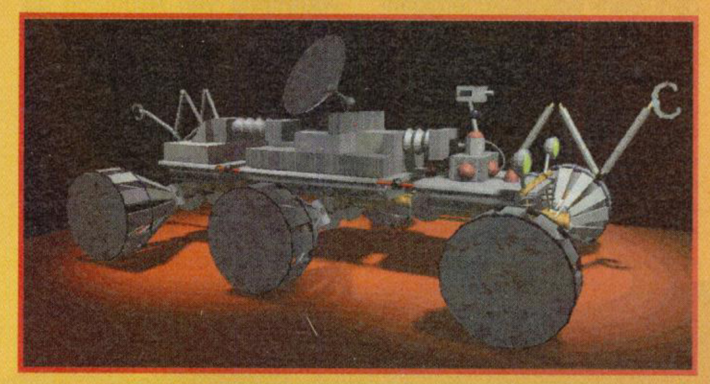
PP: Was ist Deiner Meinung nach die Zukunft der Spiele? Wie werden wir uns in zehn Jahren unterhalten?

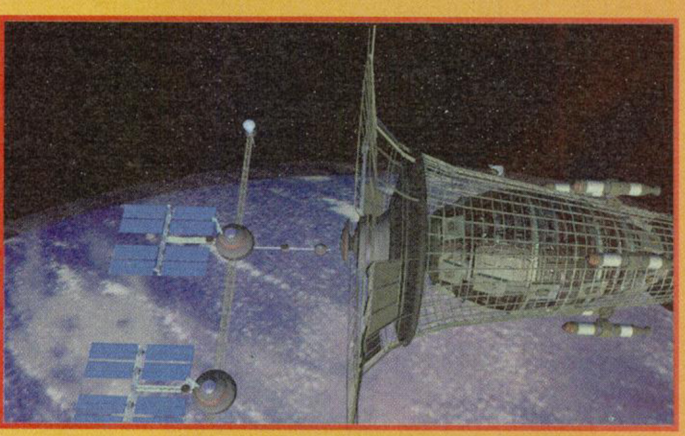
Bruce: In Zukunft werden wir vor allem solche Spiele haben, die Simulationen der wirklichen Welt und ihrer Aufgaben sind und sowohl unterhalten wie auch der Bildung dienen. Interaktive "Filme" werden für den Massenmarkt erscheinen, sobald die technischen Probleme gelöst sind.

Ich bin etwas vorsichtig mit dem Modeschlagwort "Künstliche Intelligenz", glaube aber, daß auch sie mehr und mehr in Spiele eingebaut werden wird. Das heißt zwar noch nicht, daß der Computer zum intelligenten Gegenspieler für uns wird, zumindest aber werden die Programme flexibler und "echter" mit dem Spieler interagieren.

Das Konzept der "Virtual Reality" wird wahrscheinlich dazu führen, daß wir bald mit allen unseren Sinnen in einem Spiel involviert sein werden. Das ist dann der Punkt, an dem die Grenzen zwischen Spiel und Wirklichkeit fließend werden. *vw*







Wireframed

Vorspänne werden immer gigantischer, CD-Spiele locken mit tonnenweise Animation und Softwarefirmen verfallen 3D-Grafikprogrammen. *POWER PLAY* rendert mit.

Der Trend hält an: Auf unserem Planeten existiert wohl kaum noch ein Computerspielhersteller, der nicht auf vorberechnete 3D-Grafik und Animationen baut. Der Aufwand, minutenlange Vorspänne von einem Grafiker per Hand zeichnen zu lassen, ist einfach zu groß, und so wird die Alternative vorgezogen. Ob Autodesks *3D-Studio*, VRL's *VistaPro*, Pixars *Renderman* oder diverse High-End-Software für SGI-Workstations – gekauft wird, was das Zeug hält. Doch nicht nur für Vorspänne und Zwischensequenzen wird gerendert. Dank des Speichergiganten CD basieren ganze Spiele auf vorberechneter Grafik. Ob *Rebel Assault*, *Rise of the Robots*, *Critical Path*, 7th Guest oder *Labyrinth of Time* – ohne einen leistungsfähigen Renderer wären all diese Spiele noch heute Utopie. Knut "Renderman" Gollert hat für



Euch seine Schränke aufgeräumt und wirft einen Blick auf die Software, die all dies überhaupt ermöglicht.

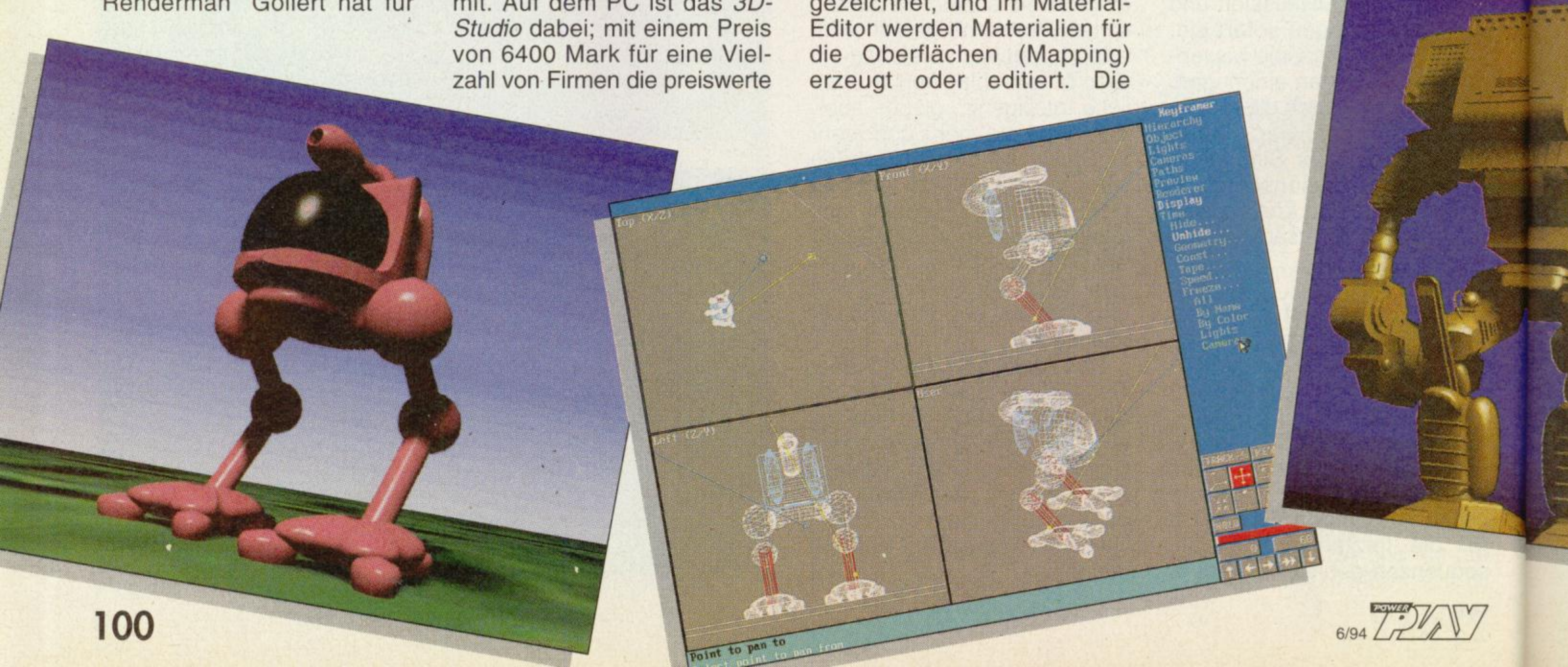
Die Software

Fangen wir bei einem Programm an, das in der Beliebtheitsskala ganz oben rangiert und von wohl jeder Softwarefirma von Accolade bis Virgin benutzt wird – dem *3D Studio* von Autodesk. Der mittlerweile in der dritten Version erhältliche PC-Renderer hält dabei in Sachen Leistungsfähigkeit und Funktionsumfang ansatzweise schon mit den High-End-SGI-Programmen mit. Auf dem PC ist das *3D-Studio* dabei; mit einem Preis von 6400 Mark für eine Vielzahl von Firmen die preiswerte Alternative zu den teilweise überteuerten Konkurrenten der Silicon-Graphics-Edelklasse, die um 50000 Mark kosten. Abstriche müssen allerdings in Sachen Geschwindigkeit und Animationskomfort gemacht werden. Da die Spielproduzenten äußerst selten Animationen rendern lassen, die mehr als 256 Farben haben und den 640x480-Rahmen überschreiten, fallen die Geschwindigkeitsprobleme allerdings selten ins Gewicht.

Zusätzlich ist die Netzwerk-Option in Autodesks Anwendung attraktiv, bei der es möglich ist, mehrere Rechner an einer Animation rechnen zu lassen.

Das 3D-Studio unterteilt sich dabei in hauptsächlich drei Module. In den Modellierern werden die 3D-Objekte und Szenen erstellt, im Keyframer wird eine Szene animiert und bei Bedarf auf Video aufgezeichnet, und im Material-Editor werden Materialien für die Oberflächen (Mapping) erzeugt oder editiert. Die

Unten links seht Ihr eine Szene aus dem Keyframer und die gerenderte Szene. Rechts daneben ein Mech ganz ohne Texture-Mapping.



Der Material Editor bietet zahllose Features für eigene Oberflächen. Unten seht Ihr eine Szene aus *Outpost* und *Ishar 4*

Oben: Unser Mech im 3D-Editor und als fertiges Bild (ganz oben). Die Landschaft wurde aus VistaPro importiert, das dazugehörige Texture ebenfalls. Der Himmel ist eine Hintergrundgrafik.

Modellierer unterteilen sich dabei wiederum in drei verschiedene Programme: den 3D-Editor, den 3D-Lofter und den 2D-Shaper. Mit diesen Programmen ist es nicht nur möglich, ganze Szenen zu erstellen, sondern auch eigene komplexe 3D-Objekte zu editieren. Dieses geschieht weniger mit dem 3D-Editor als vielmehr mit den beiden anderen Programmen. Im 2D-Shaper wird dazu zuerst ein sogenanntes Shape gezeichnet. Dieses 2D-Modell besteht aus einem oder mehreren Polygonen. Mit zahlreichen Werkzeugen können die Polygone modifiziert werden. Ein Shape besteht jedoch nur aus einem zweidimensionalen Polygon entlang der x- und y-Achse. Um aus diesem Polygon ein 3D-Objekt zu kreieren, muß es den 3D-Lofter durchlaufen. Wie der Name schon sagt, werden hier 2D-Polygone "geloftet", also mit der dritten Dimension beglückt. Das Wort "Lofting" kommt aus dem Schiffbau, wo komplexe Schiffsrümpfe aus Querschnitt-Aufbauten (Spanten) geformt werden. Die Stützgerüste bei dieser Konstruktion wurden Lofts genannt, und das Verfahren der Verkleidung der Spanten bekam den Namen "Lofting". Im 3D-Lofter werden die Polygone aus dem 2D-Shaper entlang einer Achse im dreidimensionalen Raum plaziert. Die gewünschten Polygone können auf dem Pfad plaziert werden oder aber man gibt dem Pfad einfach ein Anfangspolygon und setzt mit zwei weiteren Polygonen fest, wie das Objekt von oben und von der Seite gesehen aussehen soll.



Pfade müssen dabei nicht immer geradlinig sein, sondern können nach Belieben verformt werden. Das 3D-Objekt läßt sich dann in den 3D-Editor exportieren. Im 3D-Editor wird nun die Szene erstellt. Hier werden 3D-Objekte aus dem Lofter zusammengefügt oder mit Hilfe der Booleanschen Operationen bearbeitet. Alle Objekte, Faces oder Vertices können einzeln bearbeitet und in Größe und Form verändert werden. Natürlich lassen sich diese auch bewegen oder rotieren. Des weiteren werden im 3D-Editor die Lichtquellen definiert, wobei von Spotlichtern bis zu alles beleuchtenden Lichtquellen jedwede Lichtquelle erzeugt werden kann. Kameras mit beliebiger Brennweite lassen sich ebenfalls kreieren. Außerdem werden erst hier, im 3D-Editor, Objektoberflächen oder nur Faces mit Texturen oder Farben belegt. Besteht ein Material nur aus einer Farbe mit bestimmten Glanz- oder Transparenzeigenschaften, benötigt das Objekt allein die Zuweisung dieses Materials. Soll ein Texture projiziert werden, muß neben der Zuweisung des Materials auch das Mapping hinzugefügt werden. Dieses gibt an, wie das Texture auf das Objekt projiziert wird. Das Mapping kann einfach flach projiziert werden oder die Form einer Kugel oder eines Zylinders haben. Diese drei Formen lassen sich natürlich wieder beliebig skalieren oder rotieren. Der eigentliche Renderer wird auch vom 3D-Editor aus angeworfen. Dabei dürfen für das gerenderte Bild sowohl ein Hintergrundbild ausgesucht, als auch diverse Effekte wie zum Beispiel Nebel hinzugefügt werden.

Ein ganz anderer Part des 3D-Studios ist der Keyframer, der optisch zwar dem 3D-Editor gleicht, insgesamt aber völlig neue Funktionen zum Animieren einer Szene bietet. Eine Animation besteht dabei aus einer vorher angegebenen Zahl von Frames, also Einzelbildern, die der Renderer einzeln berechnet und im nachhinein zu einem Film (flc oder fli) zusammenfügt. Der Keyframer basiert darauf, daß der Benutzer ein Objekt an einer bestimmten Stelle der Animation, also bei einem Frame, verändert. Das Programm berechnet daraufhin alle Zwischenbilder von der Ausgangsposition bis zum gewählten Frame und läßt die Bewegung gleitend erscheinen. So muß nicht jedes Frame einzeln bearbeitet werden. Dabei lassen sich die Objekte sowohl bewegen, rotieren oder skalieren als auch hierarchisch verknüpfen. Mit letzterem ist es möglich, Objekte, die zu einem weiteren "gehören" nicht extra animieren zu müssen, da diese bei einer hierarchischen Verknüpfung mitbewegt werden. Dabei kann der Keyframer auch Kameras und Lichtquellen bewegen. Eine weitere Möglichkeit der Animation von Objekten bieten Pfade. Diese werden aus dem 2D-Shaper übernommen und lassen sich im Keyframer mit Objekten verknüpfen, die sich dann auf genau dieser vorgegebenen Bahn bewegen.

Alles in allem lassen sich mit Autodesks 3D-Studio und genügend Zeit professionelle Animationen erstellen, die es in sich haben. Kein Wunder also, daß die Spielebranche einen so großen Gefallen am 3D-Studio findet. Ein weiteres 3D-Grafik-Programm ist Virtual Reality Laboratories *VistaPro*. Dieser 3D-Landschaftsgenerator bietet Funktionen, die das 3D-Studio nicht enthält und ist somit eine sinnvolle Ergänzung für den Grafiker. Das mittlerweile in der dritten Version und auf CD-ROM erhältliche Programmpaket kostet zirka 300 Mark und enthält dabei den Landschaftsgenerator "VistaPro", das Animationsprogramm "Makepath Flight Director" und ein Utility namens "Vistamorph", mit dem ganze Landschaften gemorpht werden können. VistaPro ist ein Renderer, der auf der Basis einfacher Bitmapdateien, die wie eine Landkarte aussehen, dreidimensionale Landschaften entwickelt. Die mitgelieferten Landschaften basieren auf Karten der US Geoligical Survey Behörde und der NASA. Dies erlaubt die Darstellung von Landschaften der Erde, als auch von Mond, Venus oder Mars. Natürlich lassen sich auch eigene Landschaften generieren, wobei lediglich PCX-Dateien in Karten umgewandelt werden oder mittels integriertem Fraktal-Generator Julia- oder Mandelbrot-Mengen visualisiert werden. Mit Hilfe von Fraktal-Textures wer-

Eine Spirale im 2D Shaper: Das Quadrat wird einfach auf den spiralförmigen Pfad kopiert und zum Ende verkleinert

Eine kalifornische Landschaft oben in VistaPro und unten fertig gerendert

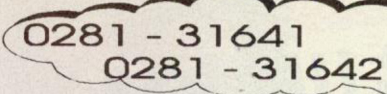


Holzhüter: Bäume sind mit VistaPro dank Fraktal-Rendering kein Problem – mit 3D Studio schon.

CALL


PLAY

Ladenlokale Softwarehouse:
46483 Wesel / Dudelpassage
47533 Kleve / Gasthausstgr. 12
47608 Geldern / Innenstadt - Glockengasse 13



Versandtelefon Mo.- Fr. von 10.00 - 18.30 Uhr **Ladenpreise variieren !!!** **Fax: 0281 - 23493**

Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel



Titel		Amiga	PC
A - Train	DV	74,95	84,95
Aces of the Deep			x69,95
Aces over Europe	DV		69,95
Airlines	DA		69,95
Alien 3	DA	46,95	
Alienbreed 2	DA	46,95	
Alone i.the Dark 2	DV		79,95
Ambermoon	DV	79,95	
Anstoss	**DV**	**62,95**	**62,95**
Apocalypse	**DA**	**49,95**	
Archon Ultra	EV		59,95
Archon Ultra	DV		x79,95
Aufschwung Ost	DV	59,95	69,95
Bart versus World	DA	46,95	
Batman returns	DA	x59,95	x59,95
Battle Isle 2	**DV**	**i.V.**	**79,95**
Beneath Steel Sky	**DV**	**59,95**	**69,95**
Betrayal at Krond.	DV		69,95
Big Sea	DA	59,95	64,95
Bloodstone	DV		59,95
Bloodnet	DA		89,95
Blue Force	DV		79,95
Body Blows Galac.	DA	49,95	
Booly	DA	49,95	54,95
Brian the Lion	DA	59,95	
Bubba`n Stix	DA	54,95	
Bund.Manag. 2.0	DV	64,95	64,95
Burning Steel	DV		77,95
Burn. Steel Data je	DV		34,95
Burntime	DV	65,95	79,95
Campaign 2	DV	65,95	74,95
Cannon Fodder	**DA**	**49,95**	**59,95**
Caribbean Desast.	DV	x69,95	x79,95
Captive 2	DA	59,95	
Carrier at War 2	EV		x79,95
Chaos Engine	DA	49,95	
Chr. Columbus	**DV**	**74,95**	**79,95**
Comanche	DV		82,95
Comanche Data 1 oder 2	DV		49,95
Comb. Air Patrol	DV	59,95	
Conspiracy	DA		x89,95
Cool Spot	DA	54,95	
Cosm.Spacehead	DV	47,95	54,95
Crazy Sport Footb.	**DV**	**52,95**	**54,95**
Cyberpunk	DA	54,95	
Cyber Race	DV	x79,95	79,95
Damonsgate	DA		59,95
Dangerous Street	DA	x49,95	x49,95
Dark Sun	DV		79,95
Das Schw. Auge	DV	69,95	74,95
Das Schw.Aug.2	DV	i.V.	x79,95
Day of Tentacle	DV		79,95
Deep Core	DA	54,95	
Delta 5	EV		69,95
Delta 5	DV		x79,95
Dennis	DA	49,95	
Der Clou	DV	69,95	x79,95
Der Patrizier	DV	64,95	77,95
Der Planer	**DV**		**77,95**
Der Planer Erweiterungs-Diskette	**DV**		**54,95**
Der Schatz im - Silbersee	DV	x79,95	84,95
Detroit	EV		x79,95
Die Siedler	DV	79,95	x79,95
Discoveries of - the Deep	DA		x59,95
Doom	EV		74,95
Dog Fight	DA	64,95	
Doofus	DA	49,95	
Dracula	DA	x59,95	79,95
Dune 2	**DV**	**49,95**	**59,95**
Dungeon Hack	EV		69,95
Dungeon Hack	DV		x79,95
Eishockey Manag.	DV	69,95	74,95
Elder Scrolls	EV		69,95
Elder Scrolls	DV		x79,95
Elfmania	DA	x49,95	
Elite 2	DV	52,95	64,95
Empire Deluxe	DV		67,95
Eye of Beholder 2	DV	57,95	69,95
Eye of Beholder 3	DV		79,95

Titel		Amiga	PC
Eye of the Storm	DA		59,95
F 1		x59,95	59,95
F14 Fleet Defender	DA		99,95
Fantasy Empire SSI	EV		67,95
Fantasy EmpireSSI	DV		x79,95
Fatal Strokes	DA	x69,95	
Flashback	DV	59,95	64,95
Flugsimulator 5.0	DV		120
Forgotten Castles - Awakening	DA		x79,95
Form. One G-Prix	DA	74,95	89,95
Freddy Pharkas	DV		64,95
Fury of t. Furries	DA	52,95	59,95
Gabriel Nights	**DV**		**69,95**
Globdule	DA	54,95	
Goal	**DV**	**49,95**	**59,95**
Goblins 3	DV	66,95	79,95
Gunship 2000	DA	64,95	84,95
Hand of Fate	**DV**		**64,95**
Harpoon 2	EV		x79,95

Titel		Amiga	PC
Pinball Fantasies	DA	52,95	59,95
Pinball Spec.Edition	DA	60	
Pirates Gold	DV		87,95
Pizza Connection	**DV**	**74,95**	**79,95**
Police Quest 4	DV		69,95
Privateer	DA		84,95
Privateer Operation	DA		37,95
Privateer Speech	DA		37,95
Prince of Persia 2	DA		64,95
Project Terra	DV	x59,95	
Protostar	DA		74,95
Puggsy	DA	59,95	
Quest for Glory 4	EV		69,95
Quest for Glory 4	DV		x69,95
Quarter Pole	DV	x59,95	x69,95
Railway Challenge	DV		64,95
Rally	DV	x59,95	64,95
ReturnMedusaGold	DV	x69,95	x79,95
Return of Phantom	DV		x89,95
Return to Zorck	DA		74,95

Unsere Knaller bis 03.06.94

PC Police Quest 4 DV 59.95
PC Larry 6 DV 59.95
Amiga Bubba`n Stix DA 49.95
Amiga Der Clou DV 59.95

Titel		Amiga	PC
Hattrick	**DV**	**66,95**	**79,95**
Heimdal 2		i.V.	i.V.
Hired Guns	DA	59,95	79,95
Incredible Toons	DV		69,95
Indiana Jones 4	**DV**	**49,95**	**49,95**
Inca 1	DV		84,95
Inca 2	DV		84,95
Indy Car Racing	DA		77,95
In Extrtemis	DV		x69,95
Innoc. until Caught	DA	x67,95	79,95
Jurassic Park	DV	49,95	59,95
K 240	DA	x54,95	
Kings Table	DA	x59,95	x59,95
Kings Quest 6	DV	x59,95	74,95
Lands of Lore	DV		59,95
Larry 6	DV		69,95
Legacy of Sorasil	DA	49,95	
Leg.of Kyrandia 2	**DV**		**64,95**
Links 386 Pro	DA		89,95
Links Course je			39,95
Lollypop	DA	x59,95	x72,95
Lost in Time	DV		79,95
Lothar Mathäus	DA	59,95	64,95
Lotus Compilation - beinhaltet Teil 1-3	DA	54,95	
Mad News	DV	x67,95	x79,95
Maelstrom	DV	x69,95	79,95
Magic of Endoria	DV	i.V.	i.V.
Master of Orion	DA		89,95
MegaRace	DA		x79,95
Micro Maschines	DA	47,95	
Missles over Xerion	DA	49,95	
Monkey Island 2	**DV**	**49,95**	**49,95**
Morph	DA	47,95	
Mortal Combat	DA	49,95	49,95
Mr. Nutz	**DA**	**49,95**	
NFL Football 94	DA		79,95
NHL Hockey	DA		79,95
Nomad	DA		54,95
One Step Bejound	DA	40	39,95
Oscar	DA	45	49,95
Outpost			i.V.
Overdrive	DA	x49,95	x57,95
Pacific Strike	**DA**		**84,95**
Pacific Str. Speech	**DA**		**34,95**
Perihelion	DA	64,95	

Titel		Amiga	PC
Reunion		i.V.	84,95
Rüsselsheim			x69,95
Sam & Max	DV		84,95
Second Samurai	DA	59,95	
Seek and Destroy	DA	37,95	
Sens. Soccer 92/93	DV	49,95	54,95
Seven Cieties Gold	EV		64,95
Shadow Caster	DA		79,95
Silver Ball	DA		49,95
Sim City 2000	**DV**		**79,95**
Sim Farm	DV		74,95
Simon t.Sorcerer	DV	69,95	84,95
Skidmarks	DA	49,95	
Soccer Kid	DA	49,95	
Software Manager	**DV**	**69,95**	**69,95**
Space Legends	DA	64,95	69,95
Spelunx	EV		x69,95
SSN-21 Seawolf	DA		x79,95
Star Trek 2 Jud.Rit.	DA		74,95
Star Trek 2 Jud.Rites	DV		x74,95
Starlord	DA		89,95
Stone Keep	DA		i.V.
Streetfighter 2	DA	39,95	
Strike Commander	DA		79,95
Strike Com.Operat.	DA		37,95
Strike Com. Speech	DA		37,95
Stronghold	DV		79,95
S. U. B.	DV	59,95	69,95
Subwar 2050	DV		89,95
Surf Ninja	DA	54,95	59,95
Superfrog	DA	49,95	x59,95
Syndicate	DV	59,95	74,95
Syndicate Data	DV	i.V.	36,95
System Shock	DV		x89,95
T.F.X.	DV		79,95
Terminater Rampage	DA		67,95
Tie Fighter - fliege die andere Seite der Macht. Voll deutsch.			x89,95
The Cartoons	DA	x49,95	x59,95
Tornado	DA	59,95	69,95
Tornado Mission 1	DA		39,95
Traps`n Treasures	DV	59,95	
Turrican 2	DA		x67,95
Turrican 3	EV	47,95	
U.F.O.	**DV**		**99,95**

Titel		Amiga	PC
Ultima 8	**DV**		**84,95**
Ultima 8 und Speech	**DV**		**119,95**
Victory at Sea	EV		79,95
Wallstreet Manager	DV		74,95
Warlords 2	EV		79,95
When T.World.War	DA	69,95	69,95
Wizn Liz	DA	59,95	
Winter Olympics	DA	59,95	69,95
WWF 2	DA	29,95	29,95
X - Wing	**DA**		**79,95**
B- Wing	**DA**		**39,95**
X-Wing Upgrade	**DV**		**49,95**
Zool 2	DA	49,95	

Sim Earth oder Sim Ant
für Amiga oder PC/ DV **39,95**

CD-Rom

7th Guest	DA	99,95
Alone in the Dark	DV	99,95

Dauerpreisknüller
Battle-Isle 2 DV 84,95

C.I.T.Y. 2000	EV	79,95
Critical Path	EV	99,95
Comanche incl. der Data 1 und 2 - plus 10 Bonusmission.	**DV**	**89,95**
Conspiracy	DV	89,95
Day of Tentacle	DV	89,95
Das schw. Auge 1	DV	69,95
Das schw. Auge 2	DV	i.V.
Goblins 3	DV	89,95
Inca 2	DV	99,95
Iron Helix	DV	79,95
Journemann Projekt	DV	69,95
Jurassic Park	DV	64,95
Labyrinth of Time	EV	69,95
Lands of Lore	**DV**	**84,95**
Larry 6	DA	x74,95
Lost in Time	DV	89,95
Mad Dog Mc Cree	**EV**	**84,95**
Mega Race	**DA**	**69,95**
Might&Magic Triolog.	DV	84,95
Nomad	DA	57,95
Patrizier	DV	89,95
Rebel Assault	EV	84,95
Rebel Assault	DV	84,95
Return to Zorck	DA	79,95
Rise of the Robots		i.V.
Sam & Max	DV	x89,95
Sam & Max	EV	89,95
Strike Commander incl. - Operation u. Spech		**84,95**
T. F. X.	DV	84,95
Tie Fighter	EV	x84,95
Tornado u. Mission	DA	99,95

Ultima 8 mit Speech DV 114.95

Zeppelin	DV	x89,95

weitere CD Rom Titel vorrätig !!!!

Amiga Laufwerk 3,5" extern	**119,95**
Amiga/Atari Mouse	**29,95**
512KB RAM-Card	**49,95**
Gravis Game Pad Amiga	**39,95**
Gravis Game Pad PC	**45,95**
Gravis Joystick Amiga	**49,95**
Gravis Joystick Analog PC	**69,95**
Gravis Joystick Pro Anal. PC	**77,95**

CREATIVE LABS SOUNDBLASTER PRO 3.0 STERO 199,-

Versand erfolgt selbstverständlich OHNE AUFPREIS im SICHERHEITSKARTON. Dies ist nur ein Auszug aus unserer Versandliste. Diese kann KOSTENLOS angefordert werden.

Innland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM(Zustellgebühr incl.) zuzügl. 3,00 DM Zahlkartengebühr
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version
X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel ist in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

den wirklichkeitsnahe Oberflächenstrukturen erzeugt. Zusätzlich zu dem Oberflächenprofil lassen sich ein beliebig bewölkter Himmel, Flüsse und Seen plus Wellen hinzufügen. Auch Bäume sind mit VistaPro kein Problem: Zur Verfügung stehen vier verschiedene Arten (Palmen, Kakteen, Pinien und Eichen), die sowohl in der Größe und Dichte als auch in der Detailhöhe verändert werden können. Zudem darf die Schnee- und Baumgrenze eingestellt werden.

Beim Rendern wird das Bild aus der Sicht einer imaginären Kamera erzeugt, wobei sowohl die Kamera als auch der Zielpunkt beliebig festgelegt werden kann. Die Art des Objektivs läßt sich, wie im 3D-Studio, ebenfalls einstellen. Für das fertige Bild stehen vier verschiedene Detailstufen und vier verschiedene Texture-Dichten zur Verfügung. Um eine Kamerafahrt durch eine solche Landschaft zu erstellen, wird das Utility Makepath benutzt. Hier wird die Geschwindigkeit des Films und die Anzahl der Frames eingestellt sowie ein Vehikel, auf dem die Kamera montiert ist, ausgesucht. Vom Motorrad bis zum Helicopter ist alles dabei, was sich bewegt. Nun legt Ihr noch die Waypoints fest und der Computer berechnet den optimalen Pfad. Dieser läßt sich dann in das Hauptprogramm importieren und der Renderer rechnet den Film wahlweise auf vereinzelte PCX-Dateien, die später zu einem Flic zusammengefügt werden können oder auf eine VistaPro-Animation, die weniger gut gepackt, dafür aber schneller ist.

Ein weiteres leistungsfähiges Programm ist VistaMorph, mit dem eine Landschaft in eine andere verwandelt werden kann. So wird aus dem Fudschijama das Matterhorn oder aus einer rotglühenden Marslandschaft die schneebedeckte Zugspitze.

Die Programme um VistaPro eigenen sich hervorragend für die Erstellung virtueller Landschaften, haben mit detaillierten Objekten jedoch nichts am Hut. Dank einiger Optionen können jedoch sowohl die Wireframes der VistPro-Ländereien als auch die Texturen problemlos im 3D-Studio eingeladen werden. Fertige VistaPro-Filme können ebenfalls als animierte Map oder als Hintergrund für 3D-Studio-Animationen eingesetzt werden. Die Möglichkeiten scheinen also unbegrenzt, und die Spielehersteller wissen dies zu schätzen. Wir werfen einen kurzen Blick auf die Entwickler.

Oben ein Tiger aus *Ishar 4* aus vier verschiedenen Perspektiven, unten der neue 3D Studio *Woilfpack* Vorspann von Novalogic

Bullfrog mag Autodesk: Selbst das Spukschloß aus Theme Park wird gerendert

Die Benutzer

Anfang ner neunziger war es soweit: Der Speichergoliath PC hat sich seinen Platz in der Spielegilde gesichert, und endlich waren die Bedingungen für echte Full-Screen-Animationen gegeben. Nach den Zwischensequenzknallern *Space Quest 4* und *Wing Commander* brandete die Welle hoch: Ob Rollenspiel, Simulation oder Adventure – ein toller Vorspann und massig Zwischensequenzen sind für die Atmosphäre unabdingbar. Aber erst in den letzten zwei Jahren kam Autodesks 3D-Studio zu Ehren. Vorreiter waren hier ohne Zweifel die Mannen um Trilobyte (*7th Guest* kam jedoch erst Mitte 1993), Origin mit dem *Ultima 7*-Vor- und Abspann und die Microprose-Grafiker (*F15-Strike Eagle*-Vorspann). Im Jahre 1993 enthielt so gut wie jedes große Spielprojekt einen 3D-Studio-Vorspann. Ob *Syndicate*, *Kings Quest 6*, *Strike Commander*, *X-Wing* oder *Jurassic Park* – 3D-Animationen waren überall zu finden. Anno 1994 erweitert sich das Anwendungsgebiet von Zwischensequenzen und Vorspännen bis hin zu ganzen Spielen. War *7th Guest* noch ein Vorläufer, kamen Ende 1993 und Anfang 1994 Spiele wie *Critcal Path*, *Bloodnet*, *Inca 2*, *Labyrinth of Time* oder *Myst*, die auf gerenderten Grafiken regelrecht basieren. Und die Zukunft hat noch einiges in petto: Die Mannen um Jez San und Argonaut basteln an *Creature Shock*, das französische Team Cryo (*Dune*, *Megarace*) macht nichts anderes mehr als 3D-Studio-Spiele und Sierra berechnet das komplette *Outpost* mit Autodesks Renderer. Selbst Peter Molyneux und sein Bullfrog werkeln an *Theme Park*-Objekten mit dem 3D-Studio. Sogar die Burger-Bude, das Spukschloß und der Frittenverkäufer sind gerendert. Solange sich die Computerspiele also noch im erschwinglichen Grafikrahmen von 265 Farben und einer

Auflösung von 320x200 Pixeln bewegen, bieten die PC-Renderer genug Leistung, um die Anforderungen zu erfüllen.

Schwelgen wir in einigen Jahren in 16 Millionen Farben und hochauflösenden Animationen, werden andere Programme und Hardware vonnöten sein, um die Grafik- und Datenmengen zu bewältigen und in akzeptabler Geschwindigkeit zu berechnen.

Die Zeit wird jedoch sicherlich kommen, und wir dürfen nachts schon mal davon träumen. *kn*



Die Experten von Cryo rendern sich mit einer grenzenlosen Verbissenheit von einem schlechten Spiel zum anderen – die Grafiker sind famos, die Spieldesigner sollte man einsperren

Origin machts möglich: Die Vor- und Abspänne entwirft man in Austin schon seit Jahren mit 3D Studio

Das kleine Render-Lexikon

Face
Ein Face ist eine Fläche, die von drei Eckpunkten (Vertices) begrenzt wird. Jedes Objekt besteht aus dreieckigen Flächen, den Faces.

Flat Shading
Beim Flat Shading wird auf jede Fläche des Objekts nur eine Farbe projiziert, die sich nach dem Winkel des einfallenden Lichts richtet. Die schnellste Render-Methode.

Gouraud Shading
Beim Gouraud Shading wird jeweils ein Farbwert für jeden der drei Scheitelpunkte der Fläche berechnet und zur Mitte hin interpoliert. Die von Henry Gouraud entwickelte Methode benötigt mehr Rechenzeit als das Flat-Shading, bietet aber wesentlich bessere Ergebnisse.

Metal Shading
Diese Schattierungsmethode basiert auf dem Beleuchtungsmodell von Cook und Torrance. Sie ähnelt dem Phong Shading, wobei jedoch die Umgebungs- und Streufarben anders gemischt werden. Zudem wird der Kontrast von Spiegelglanzpunkten erhöht. Der Effekt ist wesentlich metallischer als selbiger beim Phong-Shading.

Phong Shading
Bei der Phong-Schattierung wird jedem Pixel einer Fläche eine Farbe in Abhängigkeit von der Normalen zugewiesen. Die Normale ist der Vektor, der an einem bestimmten Punkt senkrecht zur Oberfläche steht. Das Ergebnis ist ein noch realistischeres als das des Phong-Shadings.

Rendering
Das Rendering ist die Gesamtheit der Aktionen, die aus einer 3D-Szene ein Bild erstellen. Dazu gehört das Mapping, Anti-Aliasing, Filtering und Shading.

Splines
Jedes Polygon im 2D-Shaper ist ein Spline, das aus Segmenten und Scheitelpunkten besteht. Das Wort Spline bezeichnet ursprünglich einen biegsamen Holz- oder Metallstreifen, der von Technischen Zeichnern als Hilfsmittel zur Darstellung von Freihandlinien benutzt wurde.

Texture
Texturen definieren die Oberflächenfarben eines Objekts auf der Grundlage eines Bitmap-Bildes so, als wäre das Bild auf das Objekt gemalt worden. Wird ein Objekt mit einem Texture belegt, ist das sogenannte Mapping nötig.

Vertex
Dies sind die Scheitelpunkte der Flächen (Faces).

Wireframe
Eine Wireframe oder auch Mesh ist das Drahtgittermodell eines Objektes. Hier sind nur die Umrisse und Kanten des Objekts zu sehen, da so die Darstellung wesentlich beschleunigt wird und für die Konstruktion mehr Übersicht bietet.


32 heb' ab!
32bit
AMIGA
AMIGA CD32
AMIGA MULTIMEDIA
Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!
Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound, CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben.**
Jetzt abheben und beim Handel checken!
AMIGA CD32
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.
von Commodore
L&P



Praxis-Wissen für den privat
PCgo!
NEU
Tuning: 486er noch schneller
Mehr Power durch Quarztausch
Das Dream-Team: Grafikkarte & Monitor
Test: die besten 12 Grafikkarten und 12 Monitore
Lohnt sich Local-Bus?
DOS: Welches ist das schnellste?
MS-DOS 5.0, 6.0, Novell-DOS 7
Bauanleitung: Messen und Steuern mit dem PC
Neue Serie: universelles PC-Meß- und Regel-Interface
Tuning: Probleme beim CD-ROM-Einbau?
So umgehen Sie Installations-Fallen
Zum Kennenlernen 1 Heft gratis
PCgo! und Sie werden noch besser
Das neue Praxis-Magazin für alle privaten PC-User, die aktiv sind und mitmachen wollen.
PCgo! heißt Faszination, Hobby, dazu viele Ideen und Tricks, jeden Monat neu.
Starten Sie mit diesem Coupon. Ihr Gratis-PCgo! und die Begrüßungsdiskette sind reserviert!
PCgo! Test Order
Jetzt bestellen per Post oder Fax: 07132-959244
Bitte einsenden an: PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm
Ja, Ich möchte PCgo! testen. Senden Sie mir kostenlos 1 aktuelle Ausgabe PCgo! und meine Begrüßungsdiskette. Wenn mich PCgo! überzeugt, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahres-Abo-Preis von nur 72,- DM. Verzichte ich auf die Abo-Vorteile, dann teile ich Ihnen 7 Tage nach Erhalt meiner Gratis-Ausgabe dies kurz mit. Den Bezug kann ich jederzeit kündigen. Die Begrüßungsdiskette gehört auf jeden Fall mir.
Name/Vorname
Straße/Hausnummer
PLZ/Ort
Telefon (Vorwahl)
Datum/1.Unterschrift
Ich bezahle mein Abo ❑ per Rechnung ❑ per Bankeinzug
BLZ / Kontonummer
Geldinstitut
Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift.
Datum/2.Unterschrift
GOIN 4
Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

KLEB DIR EINEN



Klebrig: Die Forscherfigur findet Ihr auf unserem Aufkleber

Passend zu unserer frischen Frühlingsausgabe der *POWER PLAY* haben wir, zusammen mit der Firma Bomico, einen feinen Aufkleber für Euch in dieses Heft gesteckt.

Der fette Aufkleber paßt ganz wunderbar auf jede Schultasche, ziert bald so manchen Aktenkoffer, den heimischen Computermonitor, Papas neuen Benz oder das Gesicht der kleinen Schwester – natürlich sind den Aufklebefähigkeiten für die Forscherfigur aus dem Sunflower Strategiespiel *Magic of Endoria* kaum Grenzen gesetzt. Damit es keine Mißverständnisse gibt: Aus technischen Gründen haben wir den Aufkleber nicht auf diese Seite aufgeklebt, son- … beigelegt. Ein kleiner sanfter Schüttler am … Heft sollte den quirligen Burschen … Vorschein bringen. Der- … m Forscher die … il wurde, … kleber zu … auch … gen … urz. … fi-

Emsig und fleißig: Der Zwerg

Voller Bauch bewegt sich gern: Der Transporter

Allzeit bereit: Der Handwerker

… häßlich: Der wehrhafte Urk

Heisser Sound zu coolen Preisen



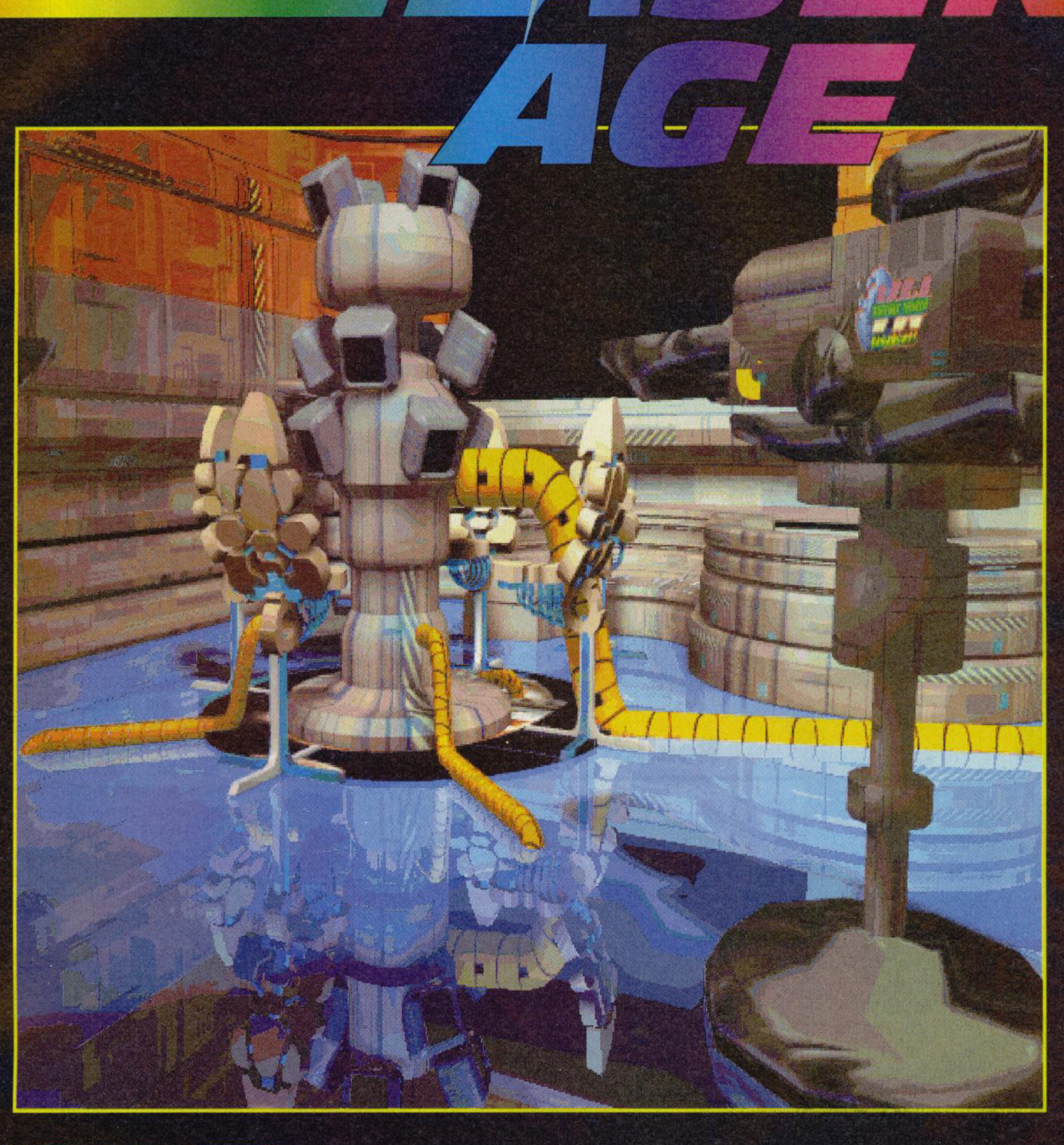
Wellenform-Tonqualität und FX aus Ihrem PC.

Sie brauchen nur Ihren PC mit der neuen Gravis Soundkarte zu erweitern, und schon können Sie es mit jeder Big Band aufnehmen. Mit allen Instrumenten: von Schlagzeug und Saxophon über Gitarre, bis hin zu Orgel und Klavier. "GUS" ist Sound Blaster™-kompatibel und bietet neben 16-Bit-Digitalton einen integrierten 32-Stimmen-Wellenform-Synthesizer. Das Ergebnis? Superrealistische Musik und Klangeffekte, die jeden FM-Sound in die Tasche stecken. Wellenforn ist die neue Welle, und "GUS" hat sie. Ausserdem bringt er eine Menge spannender Spiele in Schwung: Terminator, Rampage, Doom Dinosaur Adventure II, Microcosm, Leisure Suit Larry VI, Archon Ultra, Epic Pinball und mehr. Fragen Sie Ihren Fachhändler nach der kompletten Softwareliste. "GUS" liefert heissen Sound zu coolen Preisen - in Sachen Musik und in Sachen Spiele.

Advanced GRAVIS

PROFISOFT GmbH: Tel: 0541-122065, Fax: 0541-122470.
OFFICE DATA: Tel: 0211-7488091, Fax: 0211-744210.
ITESA: Tel: 061-83830, Fax: 061-838338.
ADVANCED GRAVIS EUROPE: Tel: ++ 32-3-4582564, Fax: ++ 32-3-4582568.

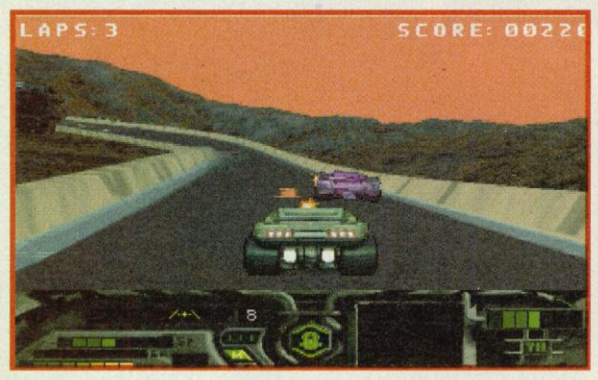
LASER AGE

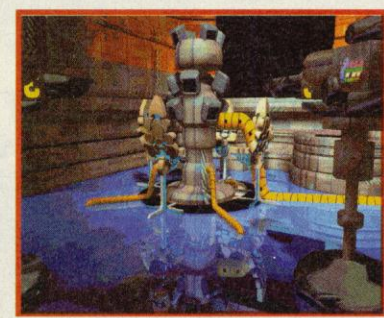




Mami! Nichts für schwache Nerven, so ein *Megarace*

Kawumm! So kann man doch nicht mit der Konkurrenz umspringen





Durchgestylt: So arbeiten die Fernsehmacher der Zukunft

Neulich bei RTL

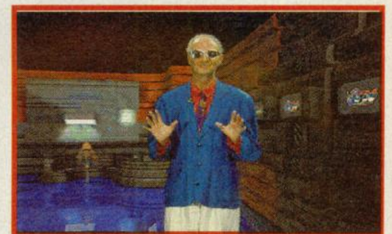
Megarace

Ganz Kabeldeutschland kennt sie, die dauergewellten, föngestylten Moderatoren mit kantigen Visagen und markigen Sprüchen, die nichts anderes im Sinn haben, als irgendwelchen Kandidaten dämliche Fragen zu stellen und uns Waschpulver, Pflanzenmargarine und Lebensversicherungen anzudrehen – Privatfernsehen sei dank. Lance Boyle steckt sie alle in die Tasche. Lance ist MegaHost bei "Virtual World Broadcast Television" und leitet das galaxisweit ausgetragene *Megarace*, eine Spielshow für hartgesottene Kamikazepiloten. Da Lance so ein dominanter Charakter ist, hat ihn das französische Entwicklungsteam Cryo gleich auf zwanzigminütige Videosequenzen gebannt, die das Renngeschehen verbinden und kommentieren.

Die Virtualität hat den Vorteil, daß wir im Cyberspace so richtig die Sau rauslassen und die Konkurrenz in Einzelteilen über den Randstein blasen dürfen.

Die einzelnen Rennen werden auf fünf unterschiedlichen Planeten ausgetragen. Insgesamt stehen 16 gerenderte Rennstrecken zur Wahl. Unsere Aufgabe ist in jedem Fall: Die Mitfahrer auszuschalten und als erster über die Ziellinie zu gehen. Um uns diese Aufgabe etwas zu erleichtern, sind die acht zur Wahl stehenden Rennmobile mit allerlei Überraschungen ausgerüstet. Ein begrenzter Vorrat an Missiles und Laserenergie sorgt für tüchtigen Durchmarsch unseres Wägelchens. Ist der Gegner besiegt und wir tuckern heile durchs Ziel, gibt's ein paar Gummipunkte und von Lance ein unnützes Geschenk. Wir steuern unser Cyberauto mit Tastatur, Joystick oder Maus. Ein halbwegs futuristisch gestyltes Armaturenbrett am unteren Bildschirmrand hält ein kleines Radar parat, auf dem wir feindliche Wagen als rote Punkte ausmachen können und informiert über Tankinhalt und Zustand der Waffen.

Weniger futuristisch ist leider unser Renner ausgefallen. Der erscheint als unschöner Pixelhaufen auf der Rennbahn und macht weder technisch noch spielerisch eine gute Figur. Wäre nicht Strahlebold Lance mit seinen bühnenreifen Zwischeneinlagen – *Megarace* wäre eine POWER-Gurke sicher. So reicht's leider nur zu einem extrem unterdurchschnittlichen Rennspiel in ansprechender multimedialer Verpackung. *vw*

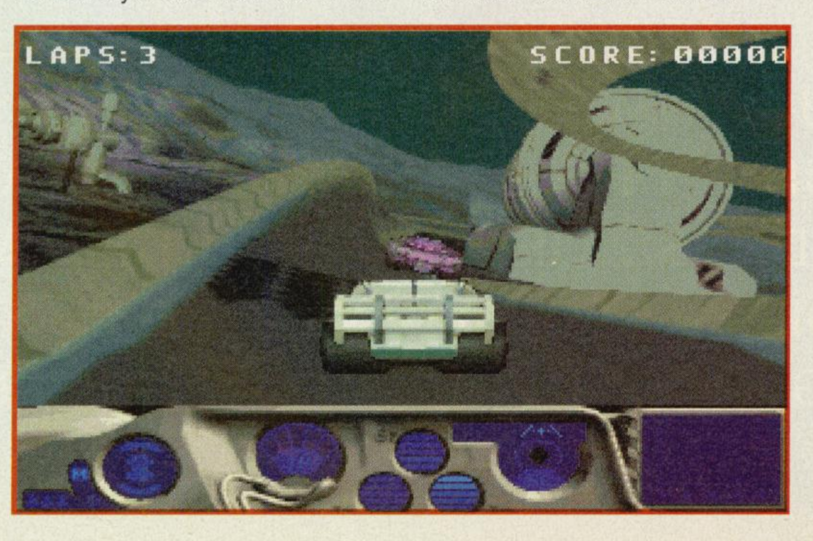


Lance schleimt sich durch: Unser Full-Motion-Moderator bei der Arbeit

FAZIT

In Sachen knalliger Präsentation und Moderation kann *Megarace* mit jeder Privatfernseh-Flachshow mithalten.

Spielerisch fahren wir in der untersten Liga. Ruckelnde Grafik, dröger Sound – Auf Brüderchens Mattel-Bahn ist mehr los.





MS-DOS

Grafik: 70 %
Sound: 56 %

34%

Hersteller: Cryo
Testmuster: Mindscape
Besonderheiten: Deutsche Untertitel
Zirka-Preis: 120 DM

Minimalkonfiguration: 386 SX, VGA, 2 MByte RAM, Single-Speed-CD-ROM, Festplatte
Unterstützt: Soundblaster/Pro, Pro Audio, Joystick, Maus



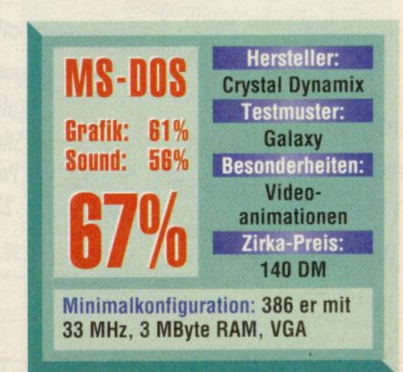
Friß das Doppelte: ***The Horde*** **ruft zum Mittagstisch – wir rufen Drache Roscoe zu Hilfe**

Vielfraß

The Horde

Chauncey ist ein wenig schusselig. Trotzdem steht Chauncey beim lokalen König hoch im Kurs. Hat er doch dem Monarchen das königliche Leben gerettet, als diesem nach einem opulenten Festmahl im wahrsten Sinne des Wortes der letzte Bissen im Halse steckenblieb. Hofkanzler Kronus Maelor findet die neugewonnene Nähe Chaunceys zum Thron weniger witzig, denn Maelor spekuliert selbst auf den Herrschertitel. Kurzerhand schickt der Kanzler unsern Helden mit einem Auftrag los: Bewache Ländereien vor den Übergriffen der *Horde*. *The Horde*, das sind rote, immer hungrige Monster, die alles, was sich auf ihrem Weg befindet, wegfuttern. Ob Farmhaus, Bäume, Gemüsebeet oder Kuh: Nichts ist vor dem Appetit der *Horde* sicher. Derweil die Introgeschichte sowie verschiedene Zwischensequenzen in Form digitalisierter Videoclips über den Monitor flimmern, kommt das Spiel ohne solche CD-ROM-typischen Feinheiten aus. Das zu schützende Landstück ist aus einer isometrischen Perspektive oder auf Knopfdruck auf einer Übersichtskarte zu sehen. Per Mausklick könnt Ihr nun Bäume pflanzen, Kühe kaufen oder Verteidigungsanlagen gegen die *Horde* bauen. Ist eine Saison – eine Jahreszeit – vorüber, greift die *Horde* an. Per Säbel müßt Ihr die gefräßigen Gesellen vertreiben. Nach jeder Jahreszeit wird abgerechnet: Was wurde von den Einwohnern angbaut, welches Gemüsefeld und welcher Baum sind noch da? Nach dem Wohlergehen Eurer Schützlinge richtet sich Euer Einkommen. Geld ist wichtig, denn ist ein Jahr komplett vorüber, kommt Maelor, um fällige Steuern einzutreiben. Habt Ihr kein Geld mehr oder verliert im Kampf Euer Leben, ist das Spiel aus. Übersteht Ihr drei Spieljahre, geht's im nächsten Land wieder von vorne los – mit entsprechend fieseren Monstern und einer höheren Steuerlast.

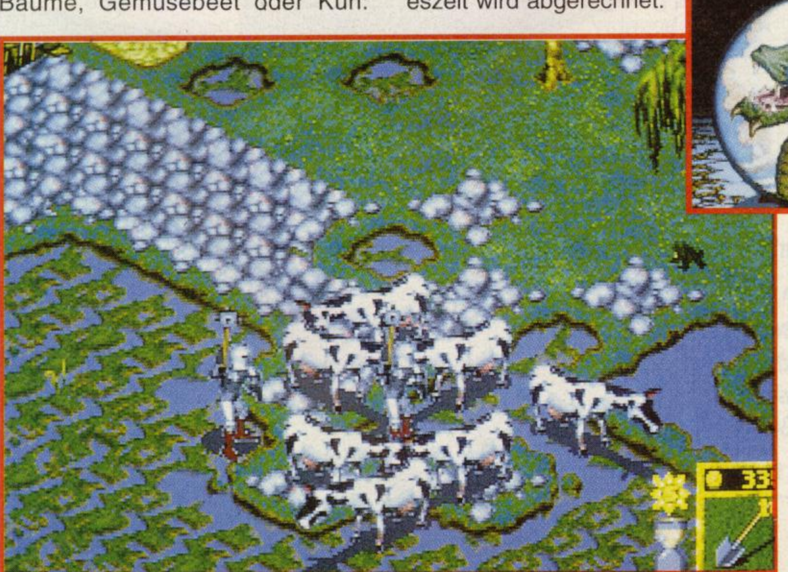
Was auf den ersten Blick als pfiffige Variante aus *Populus*, *Sim City* und *Die Siedler* aussieht, entpuppt sich schon nach kurzer Spieldauer als knapp überdurchschnittlicher Geschicklichkeitstest. Ihr habt weder einen Einfluß auf das Bauverhalten Eurer Einwohner, noch könnt Ihr bestimmen, ob und wo welcher Acker oder eine Hütte gebaut wird. Eure einzigen Aktionen beschränken sich darauf, Fallgruben zu buddeln, Wasserläufe zu erweitern, Zäune zu ziehen, Bäume zu pflanzen, Kühe zu kaufen, hier und da einen Ritter zu plazieren und viermal im Jahr die immer stärker werdende *Horde* umzuhauen. Trotz der Extras, die Ihr kaufen könnt (zusätzliche Hilfstruppen und Drachen, magische Gegenstände und Super-Duper-Waffen), hält sich die Abwechslung in Grenzen, der Spielspaß würde noch nicht mal reichen, um ein Babymonster der *Horde* satt zu kriegen. Da helfen auch die berühmten "Väter" des Spiels Paul Reiche III (*Star Control*) und Steve Purcell (*Sam & Max*) nicht mehr. *mh*



FAZIT

▲ Witzige Spielidee. Ansprechende Videosequenzen und klare, wenn auch englische Sprachausgabe.

▼ Spielerisch bleibt von der spritzigen Idee nicht mehr viel übrig. Wenig spielerische Abwechslung, kaum Einfluß auf die Spielumgebung. Haspelige Steuerung im Kampf gegen die Monster.



Grasen bis zum Umfallen: Die Kühe fressen selbst den Sumpf ab

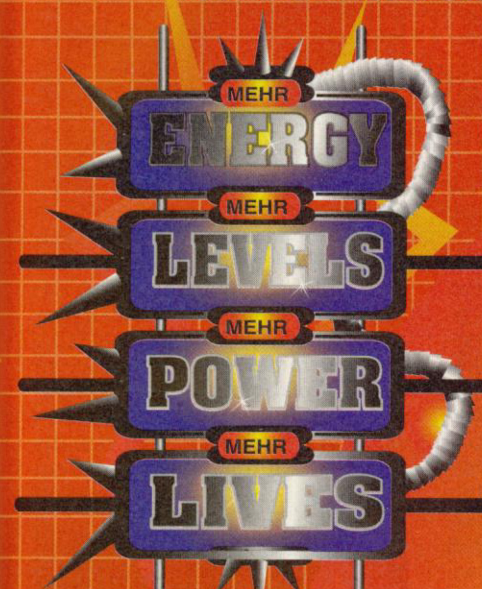
MS-DOS	
Grafik: 61%	Hersteller: Crystal Dynamix
Sound: 56%	Testmuster: Galaxy
67%	Besonderheiten: Videoanimationen
	Zirka-Preis: 140 DM

Minimalkonfiguration: 386 er mit 33 MHz, 3 MByte RAM, VGA

PC SUPER POWER MIT ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

ACTION REPLAY GIBT IHREN PC-GAMES SUPER POWER; MIT FREEZER-FUNKTION, CHEAT GENERATOR FÜR UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE U.S.W., VIRUS-CHECKER, ZEITLUPEN-FUNKTION U.V.M.



ACTION REPLAY PC

DM 199,-

+ DM 10,- VERSANDKOSTEN



INFINITE GAME BUSTING CODES

EINGEBAUTER CHEAT-FINDER

ACTION REPLAY HAT EINEN EINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES ERMÖGLICHT, IN EINEM EINGEFRORENEN SPIEL CHEATS FÜR UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE U.S.W. ZU FINDEN. DAS CHEAT-SYSTEM HAT UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN. EINFACH DAS SPIEL DURCH TASTENDRUCK NEU STARTEN UND SIE SIND UNSCHLAGBAR. DIE GEFUNDENEN CHEATS KANN MAN FÜR EINE SPÄTERE BENUTZUNG AUF DISK ODER FESTPLATTE ABSPEICHERN.

ZEITLUPEN-FUNKTION

DIE ZEITLUPEN-FUNKTION GIBT IHNEN DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES BIS AUF 10% HERABZUSETZEN. DIESE OPTION IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

SCREEN GRABBER

DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZERTASTE HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, EIN KOMPLETTES STANDARD-VGA-BILD AUS EINEM BELIEBIGEN SPIEL ALS EIN STANDARD-PCX-FILE ABZUSPEICHERN, WELCHES SIE MIT ZEICHENPROGRAMMEN BENUTZEN KÖNNEN.

MONITOR-OPTION

ZEIGT DEN MOMENTANEN INHALT DES EINGEFRORENEN COMPUTERSPEICHERS AN, ANZEIGE ALS HEX ODER IN DISASSEMBLIERTER FORM. MÖGLICHKEIT FÜR SPEICHERSUCHE, DRUCKERAUSGABE-FUNKTION.

VIRUS-CHECKER

SEHR GUTER VIRUS-SCANNER UM NACH VIREN ZU SUCHEN, MIT AUTOMATISCHER DETEKTIERUNG.

BENÖTIGTE SYSTEM-KONFIGURATION
386/486 (DOS 3.2 UND HÖHER)

FREEZER-FUNKTION

EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN STELLE UND ABSPEICHERN DES KOMPLETTEN SPEICHERS MIT PROGRAMMINHALT AUF FLOPPYDISK ODER FESTPLATTE. WENN SIE DEN SPEICHERINHALT WIEDER LADEN, WIRD DAS IM SPEICHER BEFINDLICHE PROGRAMM AB DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET. IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER ODER UM EIN SPIEL BEI EINER SCHWIERIGEN STELLE ABZUSPEICHERN.

POWERFUL HARDWARE

ACTION REPLAY IST EINE STECKKARTE MIT "FREEEZER"-MÖGLICHKEITEN UND HAT MEHR ALS 1 MB EIGENEN SPEICHER, DADURCH BENUTZT ACTION REPLAY WENIGER ALS 1 K VON IHREM PC-SPEICHER!!.

SPECIAL FX SYSTEM

FREEZER DOS COMMANDS

DIRECTORY, FORMAT UND SAVE COMMANDS SIND IM ACTION REPLAY ENTHALTEN, AUCH WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE.

EINFACHE INSTALLIERUNG

EINSTECKEN, FERTIG!!

ACTION REPLAY DAS MODUL MIT SUPERPOWER

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VOM ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG UND REGISTRIER-KARTE FÜR DEN DEUTSCHEN PC-ACTION-REPLAY-CLUB.



24 STUNDEN TELEFONISCHER BESTELLSERVICE
02822-68545



FAX
02822-68547

DISTRIBUTION FOR GERMANY:
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34
46446 EMMERICH
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 24 STUNDEN LIEFERBAR
VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM15,-

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS | FAX (XX31) 8380 32146

Fly by Wire

Wing Commander

Das Rätselraten war groß: Auf der letzten CES zischten am Origin-Stand unverkennbar Kilrathi-Raumer über einen riesigen Monitor. An sich nichts Ungewöhnliches, wenn da nicht die Qualität der gezeigten Grafiken gewesen wäre: Die meisten Zuschauer tippten auf den längst überfälligen dritten Teil der *Wing Commander*-Saga. Weit gefehlt: Die gezeigten Bilder gehörten zur 3DO-Variante des ersten Parts. Jetzt hat das lange Warten auf *Super Wing Commander* ein Ende. Wir sicherten uns eine der ersten CDs, die pfiffige Importeure aus den USA besorgten.

Grundsätzlich hat sich am Storyplot nichts geändert: Wie von der Computerversion bekannt, fliegt Ihr in Begleitung eines Computerpiloten Kampfeinsätze gegen kilrathische Raumer. Zwischen den Einsätzen wird die Hintergrundgeschichte weitererzählt, in der lokalen Bordkneipe der Claw könnt Ihr Euch mit anderen Piloten unterhalten. Größter Unterschied der 3DO-Version zu den Computerfassungen ist die Grafik: Diese wurde komplett überarbeitet, die Zwischenszenen sind deutlich umfangreicher und um Längen eindrucksvoller geworden. Leider hat die Bilderfülle auch ihren Preis: In den Einsätzen beispielsweise, wird der Spielverlauf empfindlich durch die Nachladezeiten beeinträchtigt. Dies ist besonders ärgerlich, wenn das Zuckeln gerade dann anfängt, wenn man einen Kilrathi im Fadenkreuz hat. Ein weiteres Manko: Die Steuerung per Pad. Im Gewimmel der Tastendruck- und Knopfkombinationen verhaspeln sich auch erfahrene Piloten ziemlich schnell. Hier lohnt sich die Anschaffung eines zusätzlichen Joysticks. *mh*





Schöner fliegen: *Super Wing Commander*

FAZIT

▲ Optisch und akustisch ein echter Genuß: Das beste *Wing Commander*, das es je gab. Spielstände lassen sich speichern.

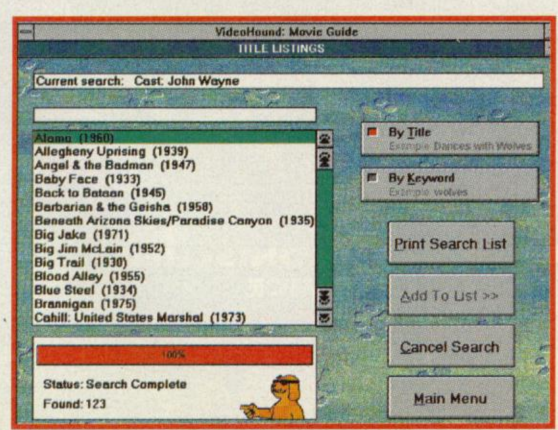
▼ Ladezeiten während der Einsätze nervig. Steuerung mittels Joypad zu verworren.



Wau! Wau!

Video Hound

Cineasten mit Drang und Hang zu multimedialen Exzessen sollten eigentlich im siebten Himmel schweben: Nach dem famosen *Cinemania 94*, schwebte nun, frisch aus den USA, ein weiteres Nachschlagewerk für Filmfans in der Redaktion ein. Anstatt jedoch auf die wertvolle Mitarbeit so berühmter Autoren wie Ephraim Katz und Leonard Maltins zurückzugreifen, schnappten sich die Macher des *Video Hound Multimedia* den besten Freund des Menschen als Zugpferd – den Hund. Der tierische Geselle gräbt per Pfote Daten, Fakten und Berichte über mehr als 20000 Filme aus den Tiefen der digitalen Datenbank. Im Repertoire sind nicht nur berühmte Klassiker und neue Kassenknaller, sondern auch Splatterstreifen und "C"-Movies, die es erst gar nicht auf die Leinwand schafften, sondern gleich auf Video veröffentlicht wurden. Zusätzlich gibt's Infos über Cartoons, TV-Shows und Musikvideos. Gute Filme werden von *Video Hound Multimedia* mit einer entsprechend hohen Anzahl von Knochen bewertet. Leider kann *Video Hound Multimedia* trotz größerer Titelanzahl an den Kollegen *Cinemania* nicht heranhecheln. So fehlen beispielsweise die Filmschnipsel, statt Filmmusik-Jingle gibt's nur ein paar Soundeffekte. Außerdem versagt die Spürnase des Hundes bei einigen Querverweisen und ganz gezielten Suchkriterien. Als Zusatz-CD zur *Cinemania* ist *Video Hound Multimedia* sicher in Betracht zu ziehen – allein schon wegen der hohen Anzahl an Filmtiteln. Wer nur ein einziges Filmwerk braucht, kauft das Microsoft-Produkt. *mh*



Ein echtes Leckerlie für den Trashfreund: Infos zu bekannten Kinostreifen und Spitzen-"C"-Movies auf einer CD

FAZIT

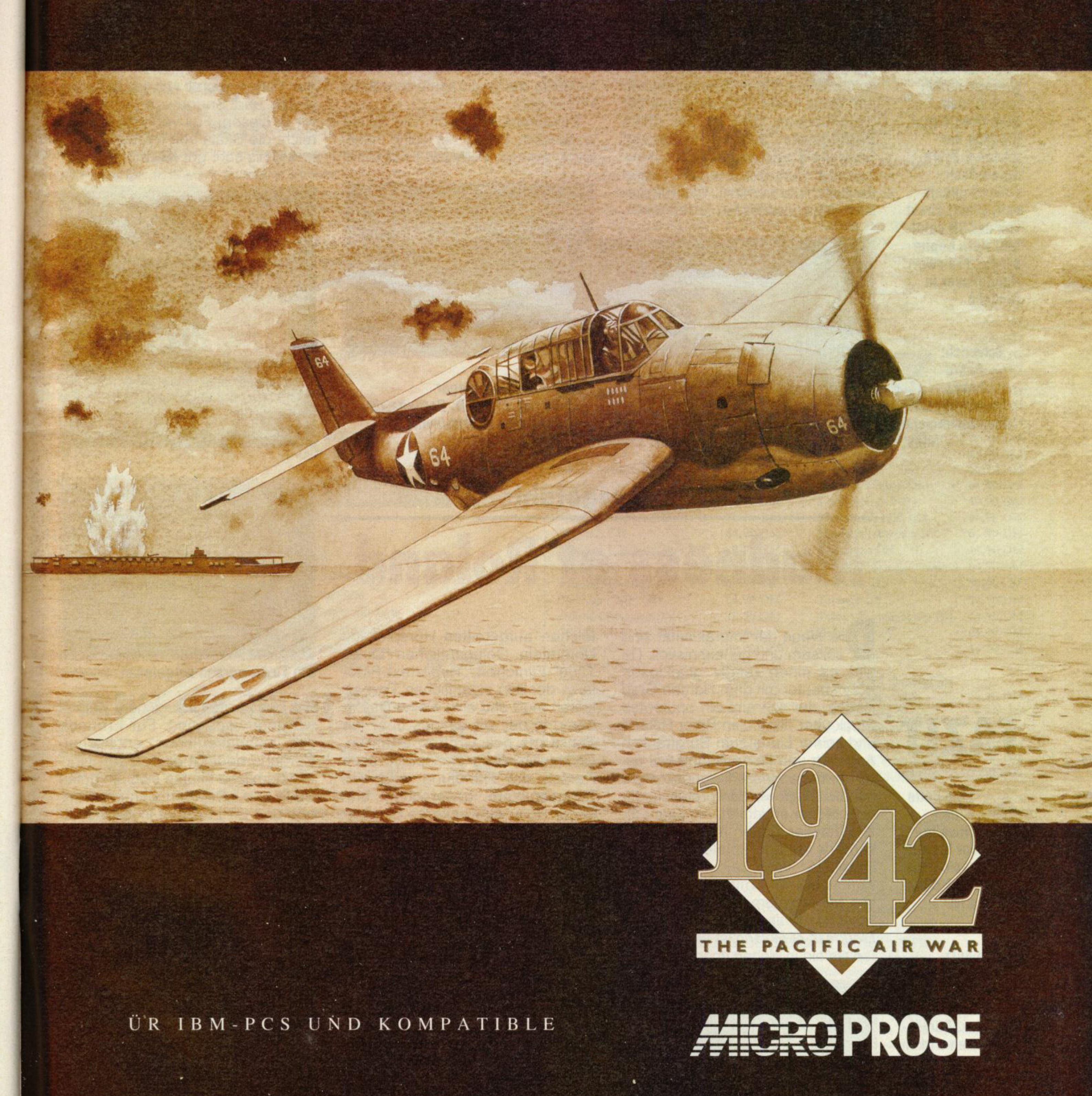
▲ Extrem hohe Anzahl an Filmtiteln. Nicht nur Kinofilme werden besprochen, sondern auch Videopremieren. Witziges Wertungssystem. Zusatzinfos über TV-Shows, Kunst, Musikvideos.

▼ Keine Videoclips. Statt Musikanspielung nur Soundeffekte. Die Suchfunktion versagt bei einigen Querabfragen. Etwas umständliche Bedienung. In vielen Fällen nicht genügend Infos über die Filmhistorie.



1942 wurden in den Kämpfen im Südpazifik nur die mutigsten und besten Piloten für die Besatzung der Flugzeugträger ausgewählt.

WERDEN SIE EINER VON IHNEN!



Vielflieger

LucasArts Classic

Der Dreierpack für den verwöhnten Fliegerfreund: Auf der Sammel-CD *LucasArts Classic Simulations* findet der geneigte Fan die drei Simulationen *Battlehawks 1942*, *Battle of Britain* (plus Missiondisk) und *Secret Weapons of the Luftwaffe*, komplett mit allen vier zu *Swotl* gehörigen Szenariodisketten. Ganz klarer Schwachpunkt der dynamischen Drei ist der Oldie *Battlehawks 1942*, der in Sachen Spielspaß und technischer Ausführung den jüngeren Kollegen deutlich hinterherhinkt. Wer mit diesem Wermutstropfen leben kann, bekommt mit *Battle of Britain* und *Swotl* zwei tolle Simulationen, die sich auch nach heutigen Maßstäben nicht hinter der umfangreichen Konkurrenz zu verstecken brauchen. Beide Programme heimsten seinerzeit die begehrte *POWER PLAY: Besonders empfehlenswert*-Medaille ein und kassierten dicke Wertungen.

Besonders erfreulich: Die Spiele lassen sich, bis auf die kleine Installation weniger Files auf Festplatte, komplett von der CD spielen. Schade ist nur, daß die Handbücher – ob schon komplett in Deutsch – ganz schön Federn gelassen haben. Die deutlich dünner gewordenen Manuals (kein Wunder, denn die drei Originalbücher hätten kaum Platz in der Spieleschachtel gefunden) beschränken sich nur noch auf die verschiedenen Aspekte des Spiels wie Steuerung und Aerodynamik. Die Originalhandbücher lieferten zudem Informationen zu den historischen Hintergründen der Simulationen. Ansonsten heißt es bei dieser CD: Zugreifen, so lange der Vorrat reicht! Ach ja: Auf eine Grafik und Soundwertung haben wir in diesem Fall verzichtet. Grob reicht die Skala von mäßig (*Battlehawk)* bis sehr gut (*Swotl*). *mh*

Die Überflieger auf einer CD: *Battlehawks*, *Battle of Britain* und *Swotl* (Bilder)

FAZIT

▲ *Swotl* und *Battle of Britain* gehören immer noch zu den schönsten Simulationen der letzten 5 Jahre. Spielerisch äußerst gehaltvoll. (Fast) direkt von der CD spielbar. Kein Kopierschutz. Preiswert. Handbücher in Deutsch.

▼ Schwach: *Battlehawks.* Mager-Manuals ohne historische Infos.



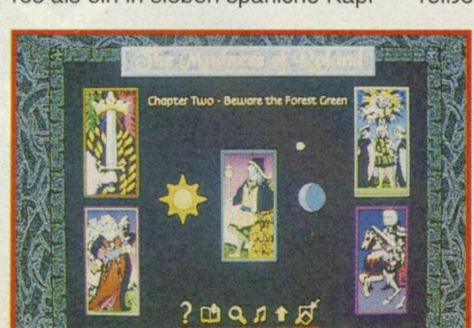
Frühlingsgefühle

Madness of Roland

Die Wege der Interaktivität sind seltsam und geheimnisvoll. Da gibt es einen relativ glücklosen Bühnenautor mit dem Namen Greg Roach, der schreibt ein opulentes Stück über den edlen Ritter Roland und seiner Liebe zum Burgfräulein Angelica und keine Bühne will es, ob der hohen Inszenierungskosten, haben. Flugs werden professionelle Sprecher engagiert, ein paar Laiendarsteller ziehen mit der Videokamera los und spielen sich das Mittelalter vom Leib, das herbe Kunstwerk wird mit einem gefälligen Menüsystem beglückt und fertig ist das Multimedia-Ereignis. *The Madness of Roland* ist nichts anderes als ein in sieben spärliche Kapitelchen aufgeteiltes Hörspiel mit Untertiteln. Gelegentlichen "Quick Time"-Filmchen, Hypertext-Firlefanz, der den eigentlichen Text erklären muß und eine kleine Datenbank, in der wir einiges über die Zeit Karls des Großen erfahren, sind multimedialer Höhepunkt. Jede Person der Handlung wird von Schauspielern gesprochen und sogar Rolands wackeres Schwert darf seinen Senf zum allgemeinen Tohowabohu abgeben. Was ist nun interaktiv an Rolands Macintosh-Wahnsinn? Verwegene Naturen dürfen wie wild durch die Kapitel klicken und die Texte so aus jedem noch so kleinen Zusammenhang reißen. Wenn das nicht kreativ ist. Da man offensichtlich die völlige Verwirrung des Lesers/Spielers vorausgesehen hat, wurde sogar eine Art Automapping eingebaut, das uns anzeigt in welchem Kapitel wir unterwegs sind. Für Freunde der mittelalterlichen englischen Sprache bedingt einsetzbar. Normalsterbliche kaufen sich ein gutes Buch und schließen sich mit Ivanhoe und Sir Lancelot in der heimischen Lese-Kemenate ein. *vw*



Die Texte werden vorgelesen

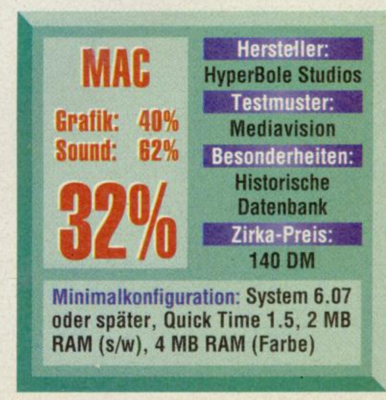


Contra, Re, Bock: Kapitelwahl per Kartenspiel

FAZIT

▲ Eine nette Ritter-Novelle, die leider für ein ausgewachsenes Buch etwas dünn geraten ist

▼ Viele nutzlose Funktionen und pseudomedialer Firlefanz. Filmsequenzen wirken aufgesetzt und sind wenig erhellend in die Handlung eingebaut.



Ihr Online PC zum Träumen.



So kommen Sie schnell zu Ihrem Traum-PC:
Greifen sie jetzt zu - hier gibt es Ihren Traum-PC mit Superservice. Auf Wunsch auch mit einer zeitgemäßen Finanzierung, schon ab **DM 49,—** monatlich. Für individuelle Finanzierungsberatung rufen Sie bitte unseren Finanzierungs-Service unter 0211-613084 an. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 13,9%.

Vollservice-Hotline-Vollinstallation 12 Monate Garantie (3 Jahre möglich!)
ONLINE Marken-PCs inklusive Maus, MS-DOS 6.2 deutsch, Windows 3.1 deutsch, 50 MB PD-Software (Pentium ohne PD-Software):

ONLINE 386 DX 40
Desktop-Gehäuse,
4 MB RAM,
386-40 ISA,
1.44 MB Laufwerk 3.5",
250 MB Festplatte,
1 MB ISA VGA-Karte
AT-BUS ISA Controller,
Mitsumi Tastatur,
14" Color Monitor **DM 2.299,--**

ONLINE 486 DX2 66
Desktop-Gehäuse,
4 MB RAM,
486-66 VLB,
1.44 MB Laufwerk 3.5",
250 MB Festplatte,
1 MB VLB VGA-Karte
AT-BUS VLB Controller,
Mitsumi Tastatur,
14" Color Monitor **DM 3.499,--**

ONLINE 486 DX 40
Desktop-Gehäuse,
4 MB RAM,
486-40 VLB,
1.44 MB Laufwerk 3.5",
250 MB Festplatte,
1 MB VLB VGA-Karte
AT-BUS VLB Controller,
Mitsumi Tastatur,
14" Color Monitor **DM 2.999,--**

ONLINE PENTIUM
Tower-Gehäuse,
5 LC 60 LB,
8 MB RAM,
1.44 MB Laufwerk 3.5",
340 MB Festplatte,
1 MB VLB miro VGA-Karte,
VLB Multi I/O-Controller
Cherry Tastatur,
14" Color Monitor **DM 5.980,--**

AUFPREISE FÜR ONLINE PCs

Big Tower	DM 129,--	Festplatte 340 MB	DM 219,--
Soundblaster Pro Deluxe	DM 199,--	Monitor 15" NI	DM 459,--
Soundblaster 16 ASP	DM 399,--	Drucker Epson Stylusn 800	DM 599,--
Orchid Soundwave 32	DM 539,--	24 Monate Garantie	+ 5%
CD Rom Double Speed	DM 349,--	36 Monate Garantie	+ 10%

***Nicht lange warten, sofort bestellen. Nutzen Sie die zeitgemäßen Finanzierungsangebote von On-Line Service. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 13,9%.**

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!



Alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bestelltel.: Mo.-Fr.: 11.00-17.00 Uhr: 0211-633 006
Bestellfax rund um die Uhr: 0211-61 30 84

Wollen auch Sie bei uns anecken ?



Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr
Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902

Ladengeschäft: GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

IBM 386DX SVGA HD 4MB		Amiga 1MB	
Airlines DV	64,90 DM	AmbermoonDV	79,90 DM
Alone in the Dark 2 DV	89,90 DM	Anstoß DV	64,90 DM
Anstoß DV	64,90 DM	Beneath a steel sky DV	64,90 DM
Award Winners II DH	64,90 DM	Brian the Lion DH	49,90 DM
B-Wing DV	39,90 DM	Cannon Fodder DH	56,90 DM
Battle Isle 2 DV	79,90 DM	Christoph Kolumbus DV	69,90 DM
Beneath a Steel sky DV	69,90 DM	Civilization A 1200 DV	64,90 DM
Christoph Kolumbus DV	79,90 DM	Combat Classics 2 DV	56,90 DM
Das schwarze Auge 2 DV	Vb,mögl.	Cool Spot DH	49,90 DM
Der Planer DV	79,90 DM	Crash Dummies * DH	44,90 DM
Die Siedler * DV	79,90 DM	Der Clou DV	64,90 DM
DOOM EV	79,00 DM	Der Schatz im Silbers.* DV	79,90 DM
Epic Pinball EV	79,00 DM	Die Siedler DV	79,90 DM
F-14 Fleet Defender DH	89,90 DM	Elfmania * DH	49,90 DM
Flugsimulator 5.0 DV	129,90 DM	Elite 2 DV	49,90 DM
Formula One Grand Prix DH	84,90 DM	Formula One GP DH	84,90 DM
Gabriel Knight DV	64,90 DM	Goblins 3 DV	64,90 DM
Hand of fate DV	69,90 DM	Hanse - Die Expedition DV	44,90 DM
Hattrick! * DV	79,90 DM	Hattrick! DV	64,90 DM
Indy Car Racing DV	79,90 DM	Indiana Jones 4 DV	79,90 DM
Leisure Suit Larry 6 DV	64,90 DM	Kings Quest 6 * DV	56,90 DM
Links 386 Course Disks je	44,90 DM	Lollypop * DH	59,90 DM
Links Pro 386 DH	89,90 DM	Lords of Power DH	69,90 DM
Mad News * DH	79,90 DM	Mad News * DV	64,90 DM
Master of Orion DH	89,90 DM	Micro Machines DH	49,90 DM
Mechwarrior 2 * EV	Vb,mögl.	Missiles over Xerion DV	44,90 DM
Mephisto Genius DV	109,90 DM	Mortal Kombat DH	49,90 DM
Mortal Kombat DH	49,90 DM	Mr.Nutz DH	49,90 DM
NHL Hockey DH	79,90 DM	Pizza Connection DV	79,90 DM
Outpost * DV	79,90 DM	Perihelion DH	49,90 DM
Pacific Strike * DH	84,90 DM	Quarter Pole * DV	56,90 DM
Pacific Strike SAP * DH	39,90 DM	Rings of Medusa Gold*DV	64,90 DM
Pinball Fantasies DH	59,90 DM	Sierra Soccer * DV	49,90 DM
Pizza Connection * DV	84,90 DM	Sim City Deluxe DH	64,90 DM
Privateer DH	84,90 DM	Simon the sorcerer DV	64,90 DM
Privateer Righteous Fire DH	39,90 DM	Skidmarks DH	44,90 DM
Sam & Max DV	84,90 DM	Software Manager * DV	64,90 DM
Scenery Washington	64,90 DM	Syndicate DV	56,90 DM
Sim City 2000 * DV	84,90 DM	Tornado DV	64,90 DM
Software Manager DV	79,90 DM	Team 17 Compilation DH	54,90 DM
SSN-21 Seawolf * DH	Vb,mögl.	Zeppelin * DV	64,90 DM
Starlord DV	89,90 DM	Zero * DH	56,90 DM
Subwar 2050 DV	89,90 DM		
Syndicate Data Disk DV	39,90 DM	**High End Joysticks**	
Tie Fighter * DV	84,90 DM	Gravis Amiga/Atari	59,90 DM
Ultima 8 * DH	84,90 DM	Gravis Analog Pro	79,90 DM
Ultima 8 SAP * DH	39,90 DM	Gravis Gamepad	39,90 DM
X-Wing DH	84,90 DM	CH Flightstick	89,90 DM
X-Wing Upgrade Kit DV	44,90 DM	Thrustm.FCS Mark I B	169,00 DM
Zeppelin DV	79,90 DM	Thrustm.WCS MK IIB	269,00 DM

CD ROM Games

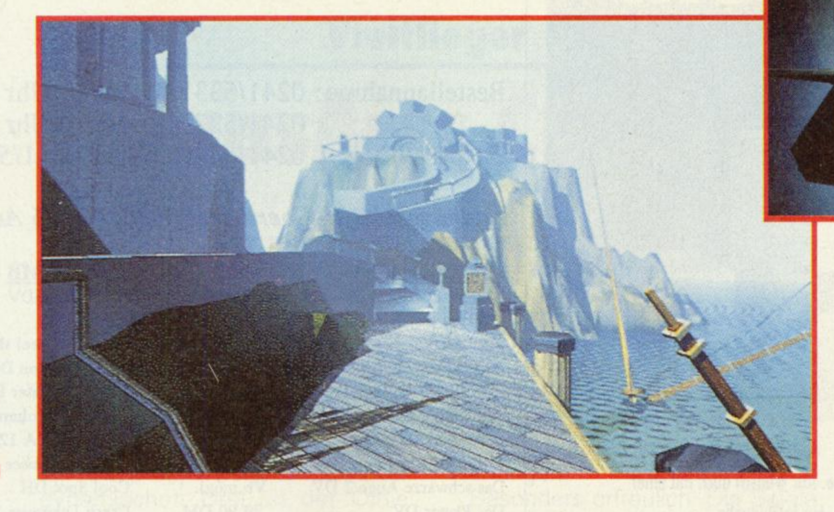
Battle Isle 2 DV	84,90 DM	Iron Helix DV	79,90 DM
Beneath a steel sky * DV	109,90 DM	Journeyman Project DV	69,90 DM
Comanche + Miss. DV	99,90 DM	Lands of Lore DV	89,90 DM
Conspiracy DV	89,90 DM	Larry Collection * DV	89,90 DM
Day of the tentacle DV	89,90 DM	Outpost * DV	89,90 DM
Dragonsphere DH	84,90 DM	Rebel assault EV	79,90 DM
Golden 7 DH	79,90 DM	Strike Commander DH	84,90 DM
Inca 2-Wiracocha DV	119,90 DM	Who shot J.Rock ? EV	89,90 DM

Hardware & Multimedia / Soundkarten

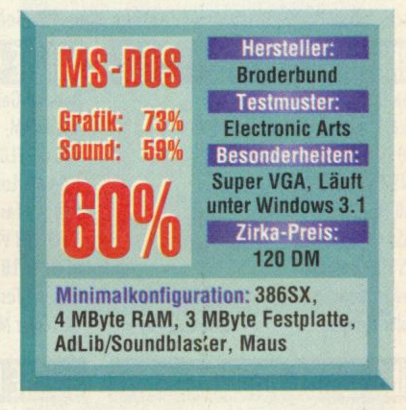
Panasonic CD562B	419,00 DM	SB16 Basic DH	299,00 DM
SBS 300 Yamaha Lautsp.	239,00 DM	Waveblaster	449,00 DM
SB AWE 32	649,00 DM	Gravis Ultrasound	399,00 DM

Es gelten unsere ABG. Versand erfolgt per Post. Bei Vorkasse zzgl. DM 5,- (Euroscheck oder Überweisung auf das Konto bei der Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000). Bei Nachnahme zzgl. DM 3,- + Zahlscheingebühr. Porto & Verpackung DM 9,- , ab DM 150,- Lieferwert Porto & Verp. frei. Bei Annahmeverzug (Verweigerung oder Nichtabholung) werden pauschal DM 30,- fällig. Viele weitere Titel ab Lager lieferbar. Ladenpreise weichen ab. Bei Lieferung ins Ausland erfragen Sie bitte telefonisch die Gebühren. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer,Preis - und Produktänderungen vorbehalten.





Der Leuchtturm am Ende der Welt: Jules Verne hätte seine Freude gehabt



Der Weg ist das Ziel

Myst

Cyan Softwares Inselabenteuer konnte uns schon in der Macintosh-Version halbwegs überzeugen. Wo andere CD-ROM-Produkte eher durch viel Grafik und wenig Inhalt auffallen, kann *Myst* einiges an knackigen Rätseln bieten. Die Herausforderung entsteht dabei weniger durch das Puzzle selbst, als vielmehr dadurch, es als solches zu erkennen. Denn hier wird kaum etwas erklärt, nur wenige Hinweise werden gegeben. – Wir sind allein in der fremden Umwelt. Die präsentiert sich vorwiegend starr und abweisend. Wer gerne mit seiner Umgebung interagieren und viel anstellen möchte, kommt bei *Myst* sicher nicht auf seine Kosten. Ein, zwei Gegenstände, Knöpfe oder Hebel pro Bild sind da schon das Höchste der Gefühle. Dem angepaßt, können wir immer nur einen einzigen Gegenstand im Inventory unterbringen. Der Mauscursor fungiert im Regelfall als Richtungspfeil und verwandelt sich nur sporadisch in einen aktiven Finger, der Tasten drückt oder Skalen verstellt.

Trotzdem verströmt das knarztrockene Akademiker-Vergnügen einen gewissen Reiz, was wohl hauptsächlich an den hochkultivierten Grafiken liegt. Man möchte sich schon in allen Computerbildern ergehen und entspannen, also heißt es dranbleiben und das nächste Rätsel suchen. Ganz sicher nichts für Fans von *Monkey Island* oder *Gabriel Knight*. *vw*

FAZIT

▲ Im Gegensatz zu weitgehend puzzlelosen Konkurrenzprodukten erstaunliche Rätseldichte. Motivationsfördernde Mysterien-Geschichte.

▼ Spartanischer Handlungsablauf, minimalistisches Spielsystem, nicht das geringste Quentchen Humor. Anspruchsvolle englische Texte.

MS-DOS
Grafik: 73%
Sound: 59%
60%

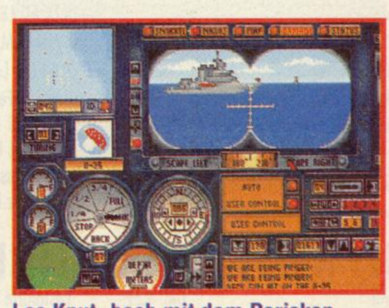
Hersteller: Broderbund
Testmuster: Electronic Arts
Besonderheiten: Super VGA, Läuft unter Windows 3.1
Zirka-Preis: 120 DM

Minimalkonfiguration: 386SX, 4 MByte RAM, 3 MByte Festplatte, AdLib/Soundblaster, Maus

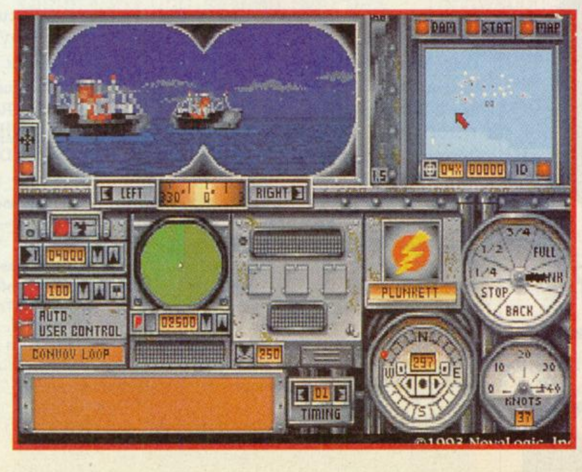
Aus alt mach neu

Wolfpack

Das Spiel hat schon lockere vier Jahre auf dem Buckel und gehörte schon 1990 zum trockenen Mittelmaß: Novalogics Einstandssimulation *Wolfpack*. Jetzt dürfen Seebären endlich die Unterwasserschlacht des zweiten Weltkriegs auf CD nachempfinden. Die Änderungen zum langweiligen Original halten sich jedoch leider in Grenzen: Allein ein minutenlanger 3D-Studio-Vorspann und 58 neue Missionen sollen den Käufer locken. Ansonsten bleibt alles beim alten: Ihr dümpelt entweder auf deutscher oder amerikanischer Seite durch die See und schießt auf alles, was nicht befreundet ist. Mit Köpfchen und strategischem Verständnis kontrolliert Ihr ein Sonar, den Tiefenmesser und eine Handvoll Waffensysteme. Dank des Editors, der neuen Missionen und des Zweispielermodus werden eingefleischte Freaks eine Weile ihre Freude dran haben – alle anderen lassen den alten Dampfer ziehen und warten auf *Aces of the Deep*. *kn*



Los Knut, hoch mit dem Periskop

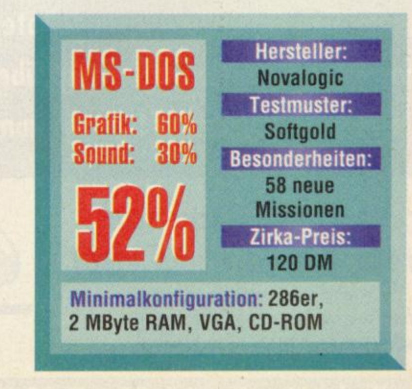


Volles Rohr: die feindliche Armada im Anmarsch

FAZIT

▲ Schöner Vorspann und 58 neue Missionen werden *Wolfpack*-Fans entzücken

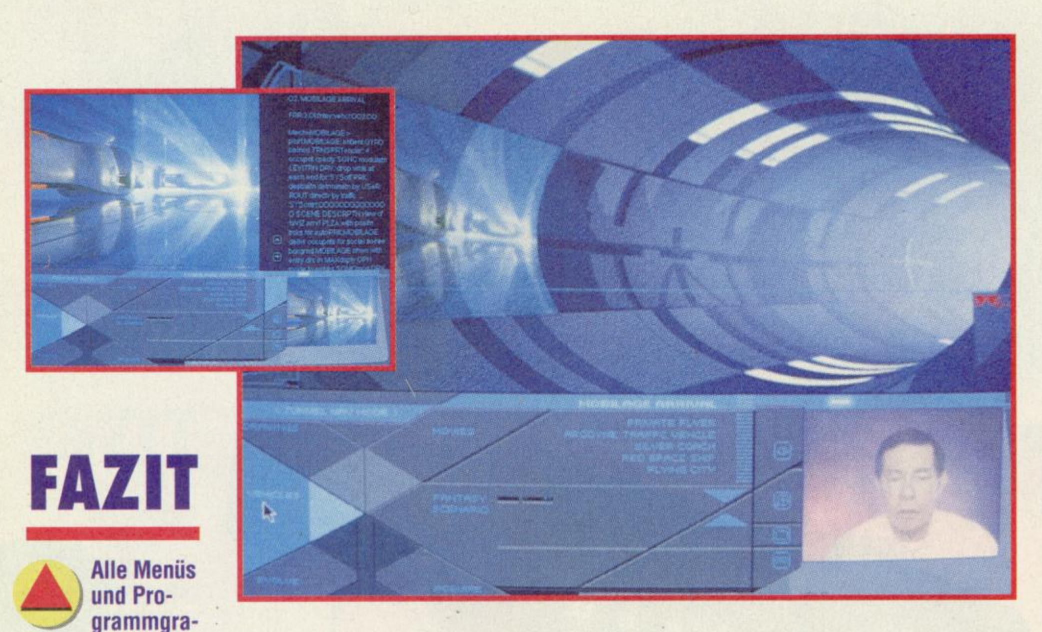
▼ Das Spiel ist, dank des fehlenden Realismus und Campaign-Modes, zu mittelmäßig und zu alt, um die Freuden des CD-ROM-Daseins genießen zu können



MS-DOS
Grafik: 60%
Sound: 30%
52%

Hersteller: Novalogic
Testmuster: Softgold
Besonderheiten: 58 neue Missionen
Zirka-Preis: 120 DM

Minimalkonfiguration: 286er, 2 MByte RAM, VGA, CD-ROM



FAZIT

▲ Alle Menüs und Programmgrafiken wurden von Mead gestaltet und sind von hohem ästhetischen Reiz. Für computerisierte Fans des Designers ein Muß.

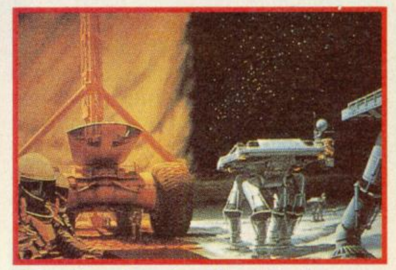
▼ Man hätte den freien Speicherplatz ruhig nutzen und etwas mehr Grafiken unterbringen können. So bleibt's ein kurzes und teures Vergnügen.

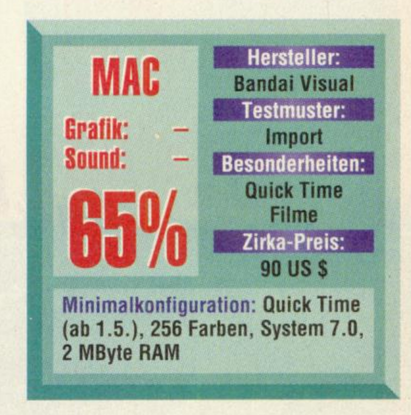
Augenschmaus

Kronolog 2

Syd Mead gehört zu der kleinen Schar international gefeierter Spitzendesigner, die mit ihren Entwürfen und Ideen unsere Zeit wesentlich beeinflußt haben. Multitalent Mead entwirft Autos, Vergnügungsparks, Einkaufszentren, Häuser und Gebrauchsgegenstände. Er war am Produktions-Design solcher Filmklassiker wie "Aliens" oder "Blade Runner" beteiligt und streckte vorsichtige Fühler auch in Richtung interaktiver Unterhaltung aus. Der erste Versuch mit dem kalifornischen Softwarehaus Cyberdreams ging gründlich in die Hose – auch Meads Düsenjetdesign konnte das müde *Cyberrace* nicht vor dem Absturz retten.

Fürs erste vom harten Spielegeschäft bedient, besinnt sich Syd Mead seiner eigentlichen Tugenden und legt nun seinen bereits vor drei Jahren in Japan bei "Bandai Visuals" erschienenen Grafikband "Kronolog" als interaktive Bildergalerie vor. Neben Meads schönsten Fahrzeugdesigns dürfen wir hier auch seine nicht ganz so bekannten Fantasy-Szenarien bewundern. *Kronolog 2* bietet edelstes Grafikdesign, formschön eingebunden in ein außergewöhnliches Menüsystem. Zu jeder der hochauflösenden, teils animierten Grafiken wird reichlich Hintergrundinformation geboten. Das Ganze wird angereichert durch "Quick Time"-Interviews und futuristische Soundtracks. *vw*


Zukunftsweisendes Mead Design



MAC	
Grafik: –	Hersteller: Bandai Visual
Sound: –	Testmuster: Import
65%	Besonderheiten: Quick Time Filme
	Zirka-Preis: 90 US $

Minimalkonfiguration: Quick Time (ab 1.5.), 256 Farben, System 7.0, 2 MByte RAM

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

The New Generation

Wizardry

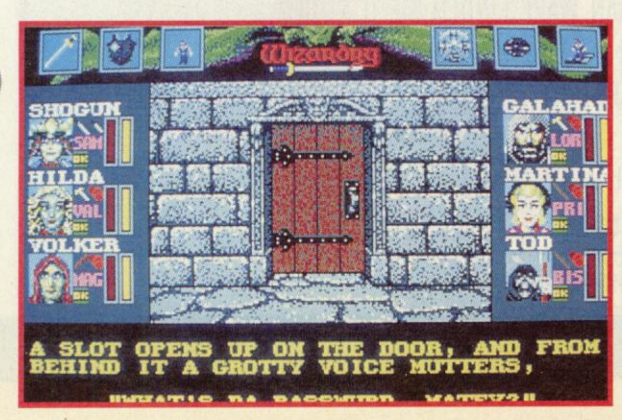
FAZIT

▲ Die beiden besten Rollenspiele des Universums auf einer CD – was will man mehr?

▼ Beide Rollenspiele sind dank des Umfangs und der knackigen Rätsel für Einsteiger denkbar ungeeignet. Leider keine CD-spezifischen Änderungen in der Präsentation.

Längst ersehnt und endlich da: die *Wizardry*-Compilation. Die beiden besten klassischen Rollenspiele der letzten vier Jahre, *Bane of the Cosmic Forge* und *Crusaders of the Dark Savant* auf einer CD und in deutsch – der Traum eines Rollenspielfans geht in Erfüllung. Das Schöne daran ist aber, daß die Programme dem heutigen technischen Standard angepaßt wurden. Was bei *Wizardry 7* noch ohne Probleme funktionierte und bei *Bane* ganz und gar nicht: Wer letzteres mit einer DX2 spielen wollte, mußte den Turbo abschalten, denn "mit" lief es nicht mal an. Ohne Turbo jedoch zu langsam, drückt man selbigen wieder in die Ausgangsposition, wobei es nun wieder zu flink zur Sache ging.

Glücklicherweise spendierte Softgold der CD eine Anpassungsroutine, mit der *Wizardry 6* nun problemlos mit der richtigen Geschwindigkeit auch auf 486ern läuft. Zusätzlich können beide Spiele direkt von CD gespielt werden – nur für die Spielstände ist eine Festplatte vonnöten. Alle Rollenspieler ohne die Originale müssen also bedingungslos zuschlagen. *Wizardry*-Besitzer dürfen Abstand nehmen – die Spiele auf der CD wurden bis auf die *Bane*-Anpassung nicht verändert. *kn*



Leider nur in EGA: *Bane of the Cosmic Forge aus dem Jahre 1989 auf CD*



MS-DOS	
Grafik: –	Hersteller: Sir-Tech
Sound: –	Testmuster: Softgold
88%	Besonderheiten: keine
	Zirka-Preis: 120 DM

Minimalkonfiguration: 286er, EGA, 1 MByte Festplatte

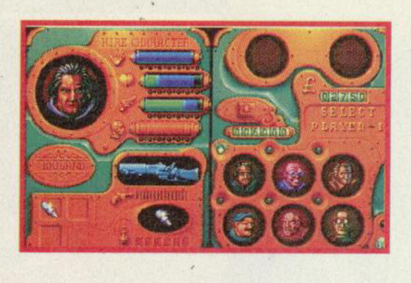
POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Chaos Compact

The Chaos Engine

Endlich ist es da: Das beste Action-Spiel, von dem das CD32 träumen darf. Das vorerst letzte Bitmap-Brothers-Spiel *The Chaos Engine* darf nach gut eineinhalb Jahren Umsetzungszeit endlich von CD32-Besitzern erforscht werden. Wenn Ihr ein zweites Pad besitzt, könnt Ihr Euch wahlweise auch zu zweit auf den Weg durch unzählige Levels machen, um den bösen Wissenschaftler Fortesque daran zu hindern, mit seiner *Chaos Engine* die Welt zu erobern. Seid Ihr allein, durchstreift Ihr mit einem copmputergesteuerten Kumpel via Vogelperspektive Wälder, Sümpfe und finstere Fabriken und schießt Fortesques Schergen reihenweise in den Himmel. Nach jedem zweiten Level darf in einem Shop eingekauft werden, wobei vom Molotow-Cocktail bis zur Intelligenzspritze für Euren Kumpel alles dabei ist. Dank des wunderbaren CD-Hintergrund-Sounds, der viktoriansichen Edelgrafik und des flotten Spielprinzips, ist *The Chaos Engine* eines der wenigen tollen CD32-Actionspiele, die jeder haben muß. *kn*

Rache ist Blutwurst: Unser Super-Duper-Team kämpft sich bis zur *Chaos Engine* durch.



Im Shop dürfen neue Ausrüstungsgegenstände gekauft werden





▲ Fetzige Grafik, packender Sound und das durchgestylte Spielprinzip bringen jedem Actionfreak wochenlangen Spielspaß.

▼ Mit dem schlechten Pad sind Schrägbewegungen und Schüsse nur recht mühsam zu steuern.



POWER SHOP

Willkommen im *POWER PLAY*-Einkaufsparadies. Ungetrübt von Öffnungszeiten, Wochenenden oder Feiertagen könnt Ihr Euch in unserem POWER SHOP dem Konsumrausch hingeben.

In den letzten Ausgaben der *POWER PLAY* haben wir ihn schon angekündigt: Den **POWER SHOP**. Hier stellen wir extra für Euch einen ganzen Haufen feiner Goodies zusammen, die aus dem Leben eines *POWER PLAY*-Lesers nicht wegzudenken sind. Angefangen von coolen *Star Trek*-Shirts über fulminante Poster bis zum Mech-Bausatz findet Ihr hier eine stattliche Anzahl toller Sachen, die von der kritischen Redakteursschar für Gut befunden wurde. Was unseren Testern nicht gefällt, was wir uns nicht selbst an die Wand hängen oder ins Regalstellen würden und was unseren Qualitätsansprüchen schlichtweg nicht genügt, erscheint erst gar nicht auf diesen Seiten. Um Euch eine besonders breite Angebotspalette zu bieten, wechseln wir alle zwei bis drei Monate unser Sortiment aus.

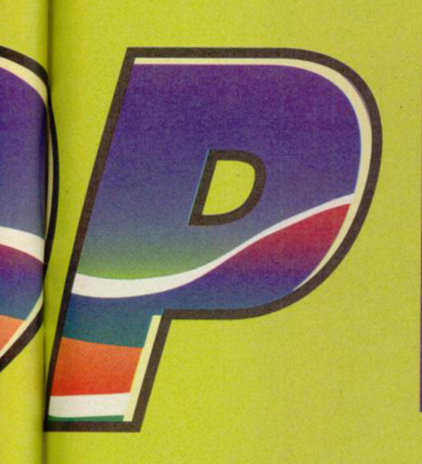
Um noch besser auf Eure Wünsche einzugehen, bitten wir natürlich um Eure Mitarbeit. Schickt uns einfach die Bestellpostkarte, die Ihr in dieser Ausgabe findet, und schreibt in das dafür vorgesehene Feld Euren Wunschartikel hinein, den wir im Shop anbieten sollen. Wir werten dann Eure Wünsche aus und versuchen, das gewünschte zu besorgen, um esdann im Shop anzubieten. Die Karte dient natürlich auch zur Bestellung. Kreuzt einfach an, welchen Artikel Ihr in welcher Anzahl kaufen wollt, klebt eine Postkarte drauf und steckt die Karte in den nächsten Postkasten. *mh*

Bestellnummer: SW-01. Preis 129,95 Mark. Ein Schmuckstück für jeden Darth Vader-Freund: Die zweiteilige Darth Vader-Maske.

Bestellnummer: PP-01. Einzelpreis 59,95 Mark. Das Richtige um die kleine Schwester zu erschrecken: Unsere "Doc Düse"-Horror-Halloween-Gummi-Maske.

Bestellnummer: INDY-01. Einzelpreis 9,95 Mark. Indiana Jones 3 Poster "mit Hut". Größe ca. 54cm mal 82cm.

Bestellnummer: SW-02. Einzelpreis 15,95 Mark. Die Sternenschlacht für das Wohnzimmer: Star Wars-Poster "Space Battle". Größe ca. 155cm mal 92cm.





Bestellnummer: TNG-01R. Einzelpreis 79,95 DM. Unverzichtbar für den Trekiefan: Star Trek The Next Generation-Shirts in Rot (kommandierender Offizier). Größe L.

Bestellnummer: TNG-01B. Einzelpreis 79,95 Mark. Star Trek The Next Generation-Shirts in Blau (Wissenschaftsabteilung). Größe L.

Bestellnummer: TNG-01G. Einzelpreis 79,95 Mark. Star Trek The Next Generation-Shirts in Gelb (Sicherheit). Größe L.

Versand-bedingungen

Bevor Ihr zur Bestellkarte greift, solltet Ihr Euch unsere Versandbedingungen gründlich durchlesen, um später eventuelle Mißverständnisse zu vermeiden.

Bestellungen erfolgen nur schriftlich über die Bestellkarte oder per Brief. Bei Minderjährigen ist unbedingt die Unterschrift des Erziehungsberechtigten erforderlich. Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Im **Inland** erfolgt der Versand per Post. Und zwar ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 12 Mark Versandkostenpauschale). Aus technischen Gründen, können wir leider keine Vorkasse für Bestellungen aus dem Inland akzeptieren. Ab einem Warenwert von 300 Mark liefern wir selbstverständlich versandkostenfrei.

Im **europäischen Ausland** erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 17 Mark Versandkostenpauschale.

Mit dem Erscheinen dieser Artikelliste verlieren alle vorhergehenden ihre Gültigkeit. Angebot nur, so lange der Vorrat reicht. Da wir einige unserer begehrten Artikel direkt aus den USA und Übersee besorgen, kann es zu Lieferzeiten von bis zu 6 Wochen kommen, bitte habt dafür Verständnis.

Wer per Brief bestellen möchte, schickt seine Order an folgende Adresse:

Interact
Reza Memari
Johann-Strauß-Straße 15
85591 Vaterstetten

Bankverbindung:
Hypobank-Vaterstetten
BLZ 700 200 01;
Kto.-Nr.: 4840 179 090

Noch einfacher geht's natürlich per Fax: **08106/33165** ist die Bestell-Faxnummer. Wenn Ihr Fragen, Kritik oder Anregungen loswerden wollt, wendet Euch an unsere *POWER SHOP*-Hotline. Die Hotline ist jeden Montag von 16 bis 18 Uhr unter der Nummer **08106 4189** zu erreichen – es werden hier keine Bestellungen angenommen! Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Bestellnummer: BT-02. Einzelpreis 29,95 Mark. Für Technikfreaks: Omnimech Blueprints. In dem Set sind die Blueprints von vier verschiedenen Mechs enthalten.



Bestellnummer: BT-01. Einzelpreis 258,95 Mark. Für den heimischen Roboterpiloten. Der Horizon-Vinyl-Bausatz eines Mad Cat-Omnimechs im Maßstab 1/35 (Höhe: ca. 29,5 cm). Das Modell muß natürlich erst zusammengebaut und bemalt werden.



Bestellnummer: TNG-02. Einzelpreis 39 Mark. Star Trek: The Next Generation. Ein Cut-a-way-Poster des Raumschiffes Enterprise. Größe ca. 65cm mal 122cm.

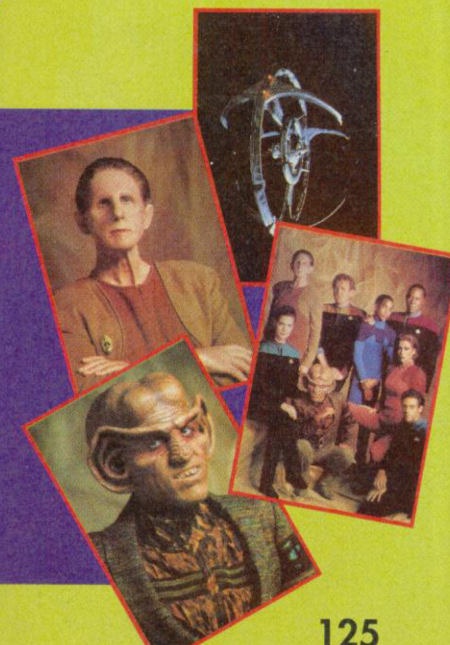
Bestellnummer: DS9-01. Einzelpreis 2 Mark. Star Trek: Deep Space Nine Postkarte. Motiv: Die Station DS9.

Bestellnummer: DS9-02. Einzelpreis 2 Mark. Star Trek: Deep Space Nine Postkarte. Motiv: Die Crew.

Bestellnummer: DS9-03. Einzelpreis 2 Mark. Star Trek: Deep Space Nine Postkarte. Motiv: Odo.

Bestellnummer: DS9-04. Einzelpreis 2 Mark. Star Trek: Deep Space Nine Postkarte. Motiv: Quark.

Bestellnummer: DS9-AL. Komplettpreis 6,50 Mark. Star Trek: Deep Space Nine – alle vier Postkarten im presiwerten Komplettset.



Was steht in der nächsten POWER PLAY? Eine Frage, die Tausende von Fans jeden Monat immer wieder bewegt. Aber nicht nur Ihr stellt Euch diese Frage alle vier Wochen neu. – Auch über unseren Köpfen schwebt im regelmäßigen Abstand dieses Damokles-Fragezeichen. Bange Stunden in der Redaktion ("Kommt das Testmuster?"), wechseln sich mit wilden Begeisterungsstürmen ab ("Schau mal, was heute in der Post war!"). Deshalb unsere POWER PLAY-Prognose für das nächste Heft, wieder ohne Gewähr.

Eines steht jetzt schon fest: In der POWER PLAY 7 findet Ihr einen ausführlichen Testbericht über das Megarollenspiel Dungeon Master 2. Strategen werden mit einem Test zu Sierras CD-ROM-Epos Outpost versorgt. Ein weiteres Schmankerl: Alles über Bullfrogs neusten Isometriestreich Theme Park.

Leseratten und Infokünstler warten begierig auf zwei heiße Interviews. Wir plauschten mit Bob Bates über seine Spielgewohnheiten und über die Zukunft des Adventures. Unsere USA-Korrespondentin Brenda Garno schaute den Bethesda-Programmierern gründlich auf die Finger.

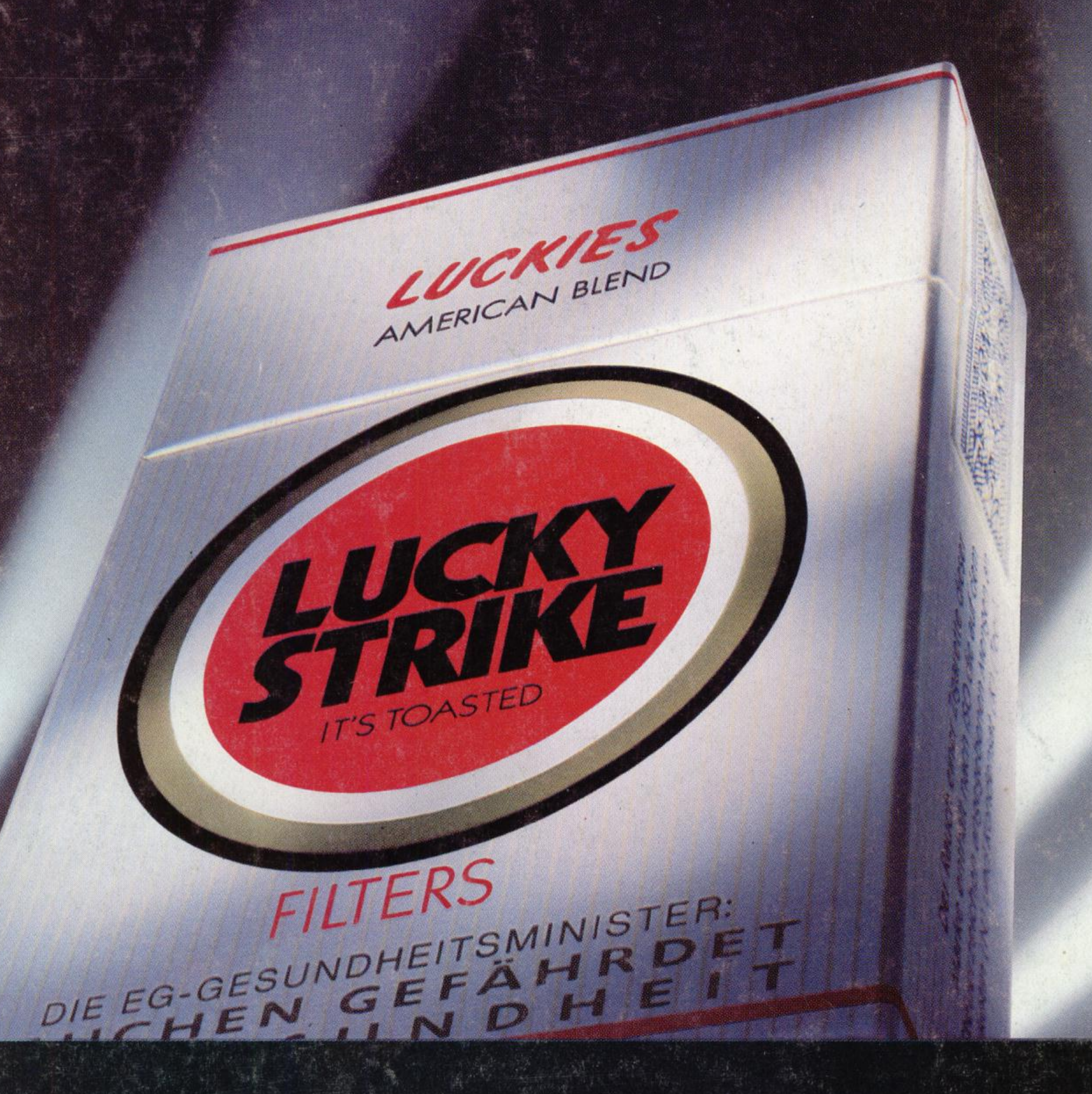




erscheint am
15. Juni 1994

Ausgabe 7
mit Spieldiskette

20th Century Box.



106-406

Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.
Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 1,0 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)